平成2年1月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第1号（通巻14号） 平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン



●特別企画
PCエンジンシリーズ特報
Shuttle & Core Grafx
シャトル・コアグラフィックス

●新作続報
源平討魔伝

●新作詳報
ザ・ニュージーランドストーリー
飛装騎兵カイザード
虎への道
ブロディア

●懸賞金付き
UL-TECH Wonder Land

●最新情報をキャッチ
COMING SOON

●強力2大攻略
イースI・II
F1トリプルバトル

●豪華とじ込み付録 **ダライアス** CD-ROM版

1990
1
390YEN

夢幻エネルギー！

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！HU-CARD

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!



大地くんファミリーとヤーレン軍団の戦いだ！モーモーワールドの緑をよみがえらせろ!!

戦略ファームシュミレーション

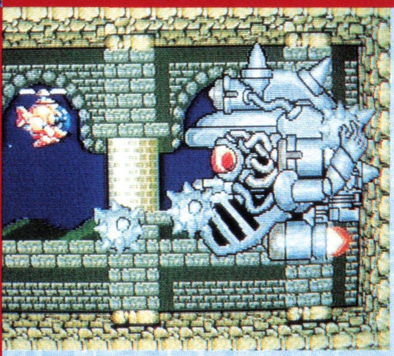
大地くんクライシス DO NATURAL

だいちくんクライシス

サリオ㈱

好評発売中

希望小売価格6,400円(税別)



可愛くたって許しはしない！難易度設定付のコミカルシューティングゲームついに発進!!

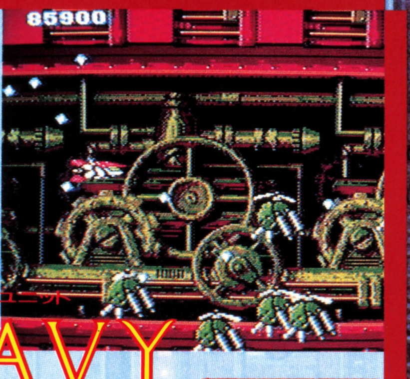
Mr.HELIの大冒険

ミスターヘリのだいぼうけん

アイレム㈱

12月1日発売予定

希望小売価格6,700円(税別)



久々の激辛シューティングゲーム！戦闘機とロボットを操り植民星ル・タウを救え！

ヘビー・ユニット

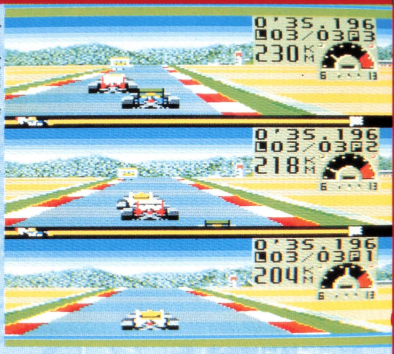
HEAVY UNIT

A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!

㈱タイトー

12月22日発売予定

希望小売価格6,600円(税別)



業界初！画面3分割による3人同時プレイが楽しめる、リアルレーシングゲームの登場だ!!

F1 TRIPLE BATTLE

エフ・ワン トリプルバトル

ヒューマン㈱

12月下旬発売予定

希望小売価格6,300円(税別)



2人同時プレイが可能なボクシングゲーム。3種類のモードでリングの覇者を目指せ！

ブルファイト リングの覇者

ブルファイト・リングのはしゃ

㈱クリーム

12月8日発売予定

希望小売価格6,300円(税別)



格闘技の祭典、ここに開幕！キミの操るレスラーは、世界最強の座につけるか!?

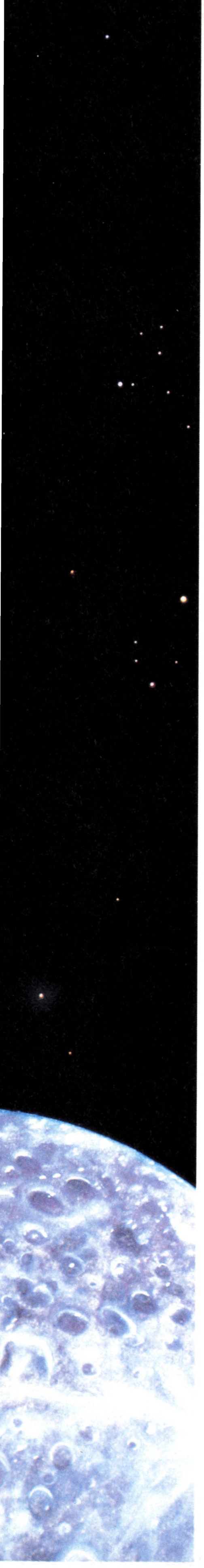
ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

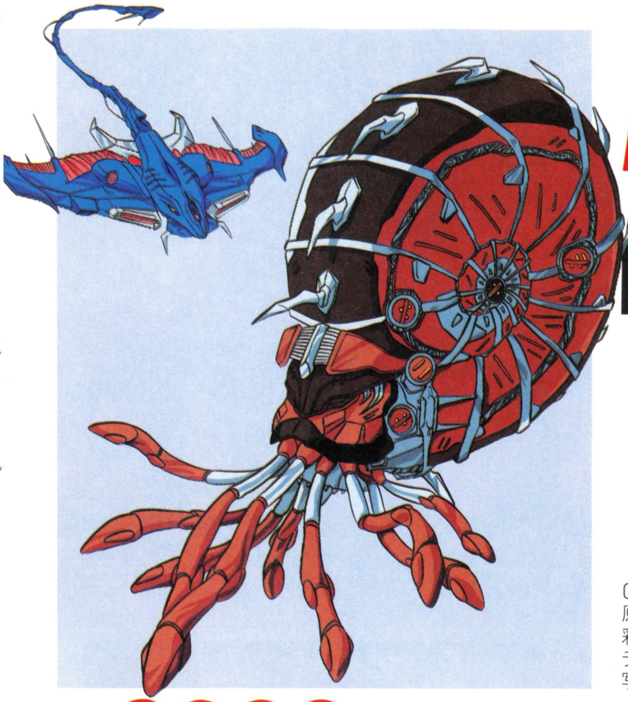
ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン㈱

好評発売中

希望小売価格6,300円(税別)





PC Engine FAN 1 1990年 月号

CONTENTS

COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンプレス

好評連載

GAME INDEX

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

Publisher／山下辰巳　〈編集〉　徳間書店インターメディア株式会社　●Editor-in-Chief／山森尚　●Senior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人　●Editors／相沢浩仁・坂井肇・日高律子・福永寿・三浦昭彦・湊博道・山田政彦　●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・平山譲・守屋貴章　●Assistant Editors／石塚宏治・市原和幸・稲田正義・糸井賢一・大野勝久・風間尚仁・兼久直樹・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・後藤恵美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・関本恵理子・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・馬場博・伴勝・広井伸也・深川悟郎・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・宝山浩史・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山崎裕・山本浩司・吉岡悟　●Proofreader／笠原紀彦　●Contributor／ゲームフリーク　●Staff Photographers／浜野忠夫・河行勝美　〈制作〉●Art Director／渡部孝雄　●Editorial Designers／福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイラ（柳井孝之・釜田泰行）・井沢俊二・橋本健一・㈱キンダイ　●Finish Disigners／㈱創文新社・あくせす〈村山成幸〉+ワードポップ・㈱キンダイ　●Printer／大日本印刷株式会社

New

PCエンジンシリーズ特報

SHUTTLE PC Engine & PC Engine CORE GRAFX

PCエンジンシャトル&PCエンジンコアグラフィックス

値段の安い普及版のPCエンジンシャトルと、コア構想のカナメのPCエンジンコアグラフィックスが年末に登場っ!!

いよいよ"PCエンジンワールド"が動き出した!!

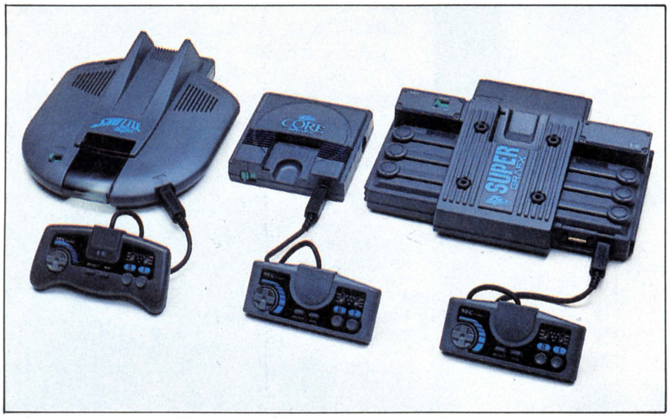
周辺機器が盛んに出ている中、いよいよ"PCエンジンワールド"の中心である、PCエンジンそのものが3機種のシリーズになるという発表があった。従来のPCエンジンは生産中止になるのだろうか。シリーズの内訳は、すでに発表されているスーパーグラフィックス、そして今回発表された2機種を加えて3機種となる。PCエンジンを3機種に増やしたのは、このページの右下の図を見てもらえばわかるように、ユーザー層の拡大が目的のようだ。比較的低年齢層に受け入れられていなかったPCだが、新しいPCエンジンでその面を補ったらしい。シリーズ化は果たして成功するのだろうか。



11月13日に浅草ビューホテルにて行われた発表会の模様



NEWハードの発表風景



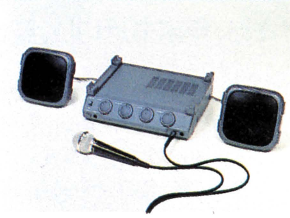
新PCエンジンの揃い踏み。(右から、スーパーグラフィックス、PCエンジンコアグラフィックス、PCエンジンシャトル)

CD-ROM²



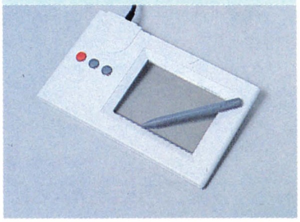
お馴染みの大容量ハード

ROM²アンプ



その名の通りアンプになる

イラストブースタ



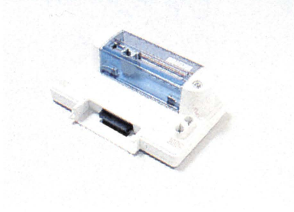
画面に絵をかくことが可能

ターボグラフィックス



欧米版のPCエンジン

プリントブースタ



プリンタの役目をする

パワーコンソール



多機能大型コントローラ

PCエンジンワールド拡大図

PCエンジン		
	継承型	コアグラフィックス
	マニア向け	スーパーグラフィックス
	低年齢層向け	シャトル

普及版PCエンジンは低年齢層向け!!

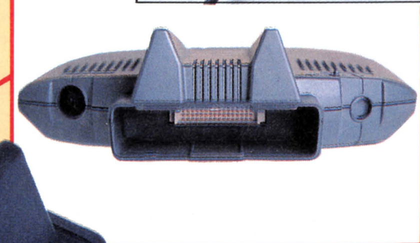
従来のPCエンジンから拡張バスを取った「普及版」と呼ばれるのがこのPCエンジンシャトル。見てまず驚くのは、宇宙船をイメージした斬新なデザインだろう。HUカード挿入口は、コックピットを模し、名前もスペースシャトルからとったらしい。さらにパッドも今までのものとは違い、このハードのために新しくデザインしなおされたものとなっている。また、価格も1万8800円と従来のものよりかなり安くなっているということで、このPCエンジンは低年齢層を意識したものであるといえそうだ。

しかし安いかわりにといってはなんだが、拡張バスが付いていない。したがってCD−ROM²などのコア構想の拡張機器は一切使えないのだ。気楽にゲームだけを楽しみたい人のためのPCエンジン、といったところか。これからゲームをという人向けかな。

従来のPCエンジン

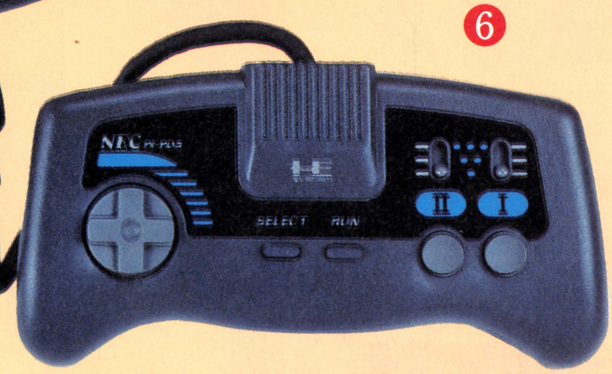


これがPCエンジンシャトル!!









各部名称

1. Huカード挿入口
2. パッド端子
3. 電源スイッチ
4. AV出力端子
5. バッテリーバックアップシステム用バス
6. ターボパッド

継承型PCエンジンはコア構想のカナメ!!

そしてもう1つの新しいPCエンジンは、今後従来のPCエンジンに代わり主流となる、後継者的存在のPCエンジン、PCエンジンコアグラフィックスだ。デザインは従来のPCエンジンとまったくといっていいほど変化はなく、色が変わった程度だ。ここからも継承型のPCエンジンだということがうかがえる。また、価格も従来通りの2万4800円。しかし、AV出力が標準装備、パッドもPCエンジンシャトル同様にターボパッドとなっているため、若干お買い得だ。

そして肝心なのは、このハードはコア構想の主体となるということだ。したがってCD-ROM²(右の写真)はもちろんのこと、イラストブースタやプリントブースタなどの、コア構想の周辺機器すべてに対応している。ゲームだけではなく、幅広い使いかたができる頼もしいハードだ。

ROM²も対応



これがPCエンジンコアグラフィックス!!



各部名称

❶Huカード挿入口
❷パッド端子
❸電源スイッチ
❹AV出力端子
❺拡張バス
❻ターボパッド

4機種の比較とこれからのPCエンジン!!

ここでシリーズ化したPCエンジンを徹底比較してみた。下の表がそれだ。一目で性能がわかる。さすが値段の高いスーパーグラフィックスは高性能だ。

次に、PCエンジンがこのように安定したところで、今後の"PCエンジンワールド"を考えてみると…。CD-ROMの発展か？カラオケシステムに続きゲームにプラスαされたソフトがもう制作されているという話だが……。



仰天、カラオケ機能



ゲーム以外にも？

PCエンジン 4機種 比較表	PCエンジン	スーパーグラフィックス	コアグラフィックス	シャトル
				
CPU	カスタムマイクロプロセッサ　クロック周波数7.16MHz			
メモリ容量　メイン RAM／ビデオRAM	8Kバイト／64Kバイト	32Kバイト／128Kバイト	8Kバイト／64Kバイト	同　左
スプライト同時表示	1画面中64個	1画面中128個	1画面中64個	同　左
最大表示色数	512色			
バックグラウンド数	1個	2個	1個	同　左
音　源	波形メモリ方式　6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源選択			
映像・音声出力	RF・モノラル	ビデオ・ステレオ	同　左	同　左
添付コントローラ	パッド	ターボパッド(ブラック)	同　左	ターボパッドII
発　売　日	'87年10月30日	'89年12月上旬発売予定	'89年12月8日発売予定	'89年11月22日
価格(税別)	24,800円	39,800円	24,800円	18,800円
CD-ROM²	対応	対応予定	対応	非対応
イラストブースタ	対応	対応	対応	対応
プリントブースタ	対応	対応	対応	非対応
パワーコンソール	非対応	対応	非対応	非対応

周辺機器もあわせて発表



ハードに合わせて、それぞれにバッテリーバックアップシステムが…

新しいPCエンジンシリーズに対応する周辺機器も発表された。左から、従来のPCエンジンのバックアップブースタ(AV出力付き)(7800円)。性能的に劣ってしまったものをこれで補おうというものらしい。次は中央。これはスーパーグラフィックス、PCエンジンコアグラフィックスに対応する、バックアップブースタII(5800円)。そして右は、PCエンジンシャトル専用の、バックアップユニット(5800円)。他にも新しいターボパッド(2800円)も別売りする。さらに、スーパーグラフィックス用のROM²アダプタも来春発売される予定だ。



NEW SCOOP 第3弾

景清の壮絶な戦いを徹底レポート

今回は「長門」からの戦いを、各ルート別に紹介。各国の名場面や登場する主な敵キャラクタの凄さを伝えることに重点を置いて特集しているので、写真の細かいところまで目をこらして見てほしい。

源平討魔伝

'90年3月発売予定
ナムコ
6800円(税別)4メガ

京都、そして鎌倉を目指せ

このゲームには、下図のように48ヵ国のフィールド（黄泉を含めて）がある。その国々の中でも、「長門」「京都」はルートを決める重要な国で、鳥居の選択はゲームクリアのポイントになっている。

今回は、第2の分岐点「京都」を目指して戦う景清の姿を、ルート別に紹介。どのルートで進むのが1番楽しんでプレイできるか、発売日までじっくり考えておこう。

京都へのルートは…

「長門」には3つの鳥居があり、選ぶ鳥居によって「京都」までのルートが決まる。1つのルートを集中的にプレイすることが「京都」への近道になるだろう。

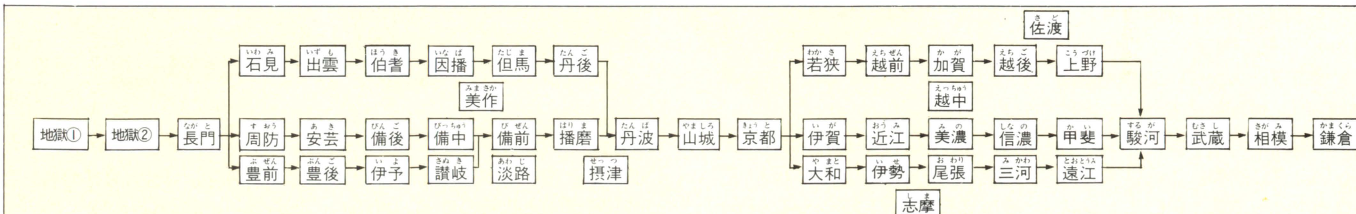
目指す「京都」には、「長門」と同様に鳥居が3つあり、「鎌倉」までのルートを選ぶことになる。



①山陰回り(→)…「石見」「出雲」などを回るルート。比較的簡単だが、三種の神器を集めにくいのが欠点。

②山陽回り(→)…「周防」「安芸」などを回るルート。もっとも難しく、横モードは鬼のようである。

③南海・西海回り(→)…「豊前」「豊後」などを回るルート。もっとも簡単で、初心者向けのルートと言える。

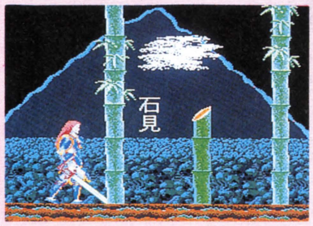


山陰回り

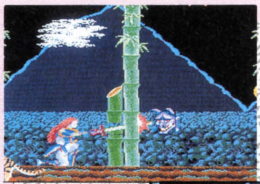
石見（いわみ）

「長門」にある鳥居の一番上に入るとこの国へ。般若、虎、義経などの敵キャラクタが登場するが、強敵は何といっても義経だ。不気味な叫び声を上げながら、短剣を投げつけて攻撃してくる。





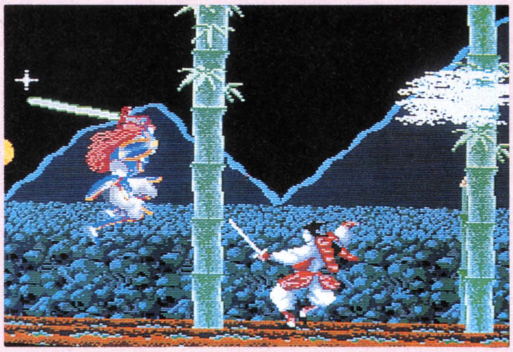
○竹林。背景の遠近感もお見事！



○般若は倒すと剣アイテムを出す。義経に備えてパワーアップだ



○景清を襲う虎。このゲームならではの1シーンではないでしょうか



○義経との一騎打ち。義経の放つ短剣はジャンプしてよけるか、剣で叩き落とすしかない。ジャンプ斬りも効果的だ

山陽回り

周防（すおう）

「長門」にある真ん中の鳥居に入るとこの国に。この国には旋風剣アイテムがあるので義経は楽勝で倒せるが、倒すと毒キノコに変わるカエルが登場するため「石見」「豊前」よりも難易度が高い。

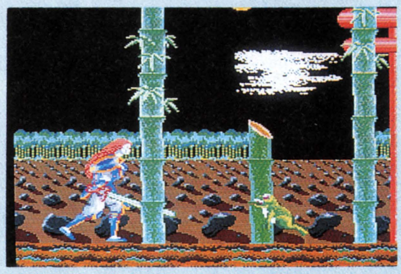




○いきなり矢の洗礼。ダメージ必至



○「必殺！　旋風剣。いや～」さすがの義経も手が出ない。この勝負、もらった



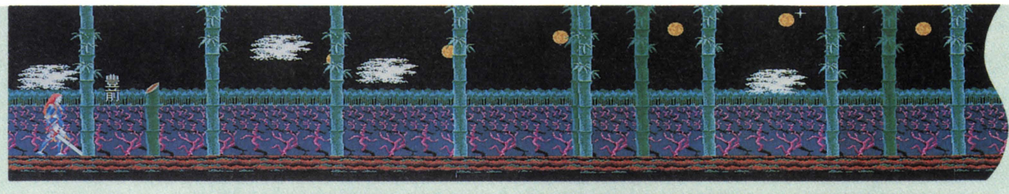
○次の国に続く鳥居の前で、奇襲をかけてくる「カエル」。義経との死闘で傷を負った景清にとって、これほど怖い存在はない……

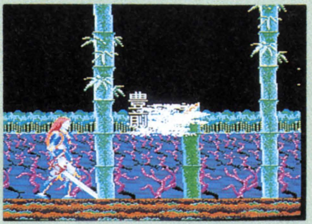
南海・西海回り

豊前（ぶぜん）

「長門」にある鳥居の一番下に入るとこの国へ。「石見」と違うところは奥の背景ぐらいである。

源平と言えば竹林！　といえるほど印象深いシーンなので、出来ればゆっくり背景を眺めてほしい。





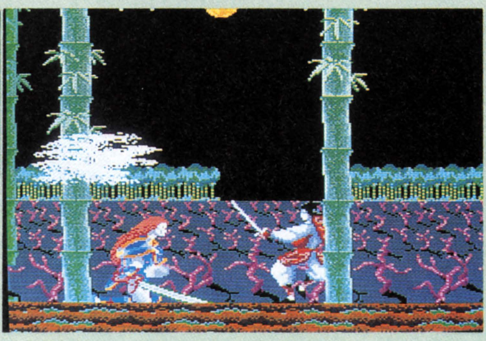
○ほぼ「石見」と変わらない国



○後方から飛びかかる虎。倒せば銭が手に入るが、先を急ぐのが大切だ



○銭は虎を呼ぶ。画面左に消えたかと思うと、いきなり襲ってくる！



○ふところに入り、下段から義経を攻撃。「ギョエ、ギョエ」義経の悲痛な声が竹林にこだまする。そこまでだ！

出 いずも 雲

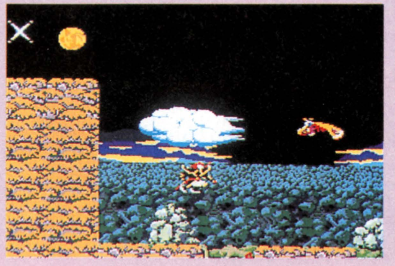
黄色い背景が美しい国。落とし穴から「黄泉」へ落とされないよう注意しながら進まなければ…。





要石の上を軽快にわたる景清。一瞬の操作ミスが致命的なダメージになるだけに油断はできない。「かなめいしにはかなうめえ」

景清をねらう蛾。うかつに近づくことはできないが、落とし穴を飛び越えなければならないのでそうもいかない。覚悟をきめて…





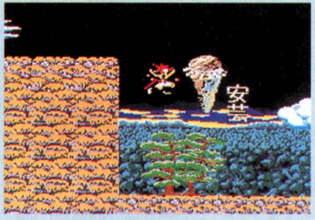
矢の激しい攻撃の中、蛾に捕まってしまった景清。鳥居を目の前にして、やられるわけにはいかない。「おのれ〜」

安 あき 芸

小型の要石が飛び交う難しい国。激突を避けなければ、たちまちに「空前のともしび」になってしまうだろう。

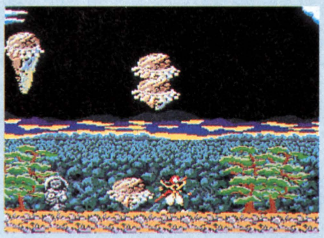
剣アイテムがかなりあるので、しっかり稼いでいきたいところだ。





要石の多数出現する激しい国だ

ほら。これだもの。要石に触れれば弾かれて大ダメージを受ける。衝撃波アイテムがあるので、離れた場所から破壊してしまおう！





緑の浮き島を渡って移動する景清。踏み外せば「黄泉」へ直行です。こんなところは、さっと飛び越えて先を急ごう。「備後」に続く鳥居はまだ見えない

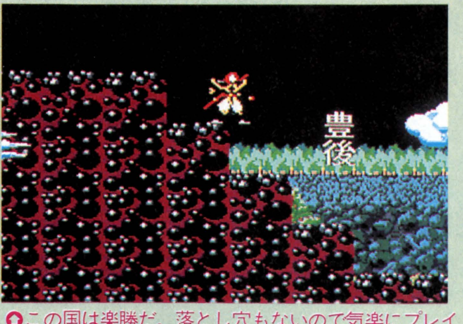
横モードに大型の矢が！　うまくよけられたが、もし当たっていたら……。この先に２つ鳥居が存在するが、行き先は両方とも同じ。剣を集めるため先の鳥居へ行こう



豊 ぶんご 後

横モードだが、落とし穴がない国。最後にひっそりと咲いている菖蒲は取ると「愛」が得られる…。





この国は楽勝だ。落とし穴もないので気楽にプレイ



猛烈なスピードで火牛が！戦闘体制にはいる景清



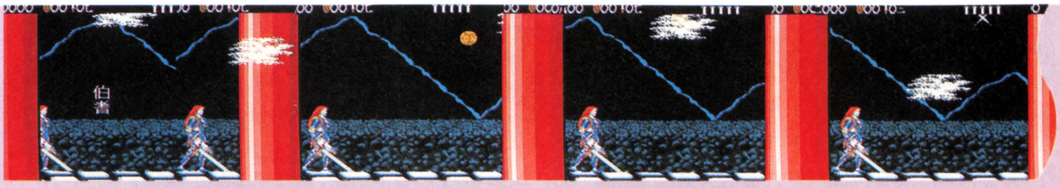
見事にヒット！火牛は玉を残して散っていった……

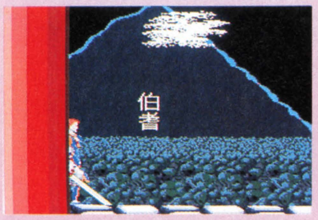


伸縮しながら移動する尺取虫。倒せないのでかわして進もう。左に移動するだけなので、大したことはない

伯耆（ほうき）

弁慶にぴったりの背景。太い柱とキャラクタの重ね合わせも見事に再現している。気になる弁慶の声だが、カットされてるのは「今にみておれ」だけである。迫力満点の戦いも業務用そのままだ。

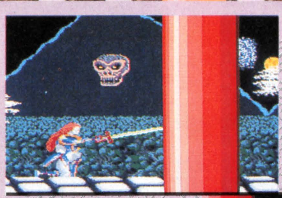




キャラの重ね合わせが綺麗な国



でた～！　武蔵坊弁慶だ。「ぶぁ～かめ」の声とともに姿を現し、鉄球を投げつけて攻撃してくる



この国でしか見ることのできない「はねる骸骨」。かなりの強敵である



倒すと毒キノコに。取るとロウソクが減るので、よけて進もう

備後（びんご）

難敵・カエルが出現するＢＩＧモード。取り付いてくるは毒には変わるは本当にやな敵である。わりと道中が長いので弁慶にたどり着いたらロウソクが１本になっていた…なんてこともあるかも。





む！　草むらの中にジェネレータが見える。出てくる敵キャラクタは何？



草が生えてるので足場が見えない



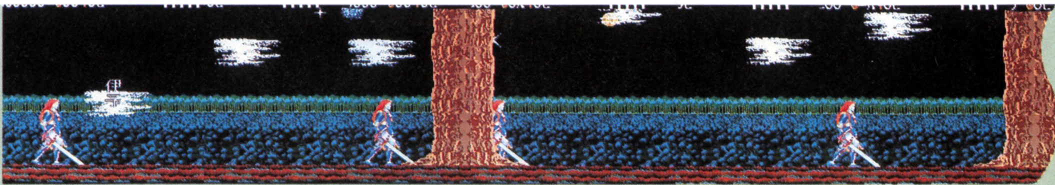
ゲッ！　カエルだ。弁慶と戦う前にロウソクを減らされたくない



景清の振る剣先が弁慶を捕らえようとするが、ここで防御されている。弁慶の上段の防御は強固なので下段を狙え！

伊予（いよ）

猿が出現するジェネレータが厄介な国。放っておくと画面内が猿で埋まってしまう恐れがある。





上方にあるジェネレータから猿が登場。その素早い動きは他の敵キャラなど比じゃない。おまけに倒さないで放っておくと……

こうなると最悪。ジェネレータはジャンプ斬りを使って破壊しながら進んだほうがいい

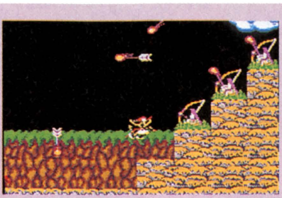




弁慶と戦うところまで猿を引きずってしまうと苦しい。敵キャラの複合攻撃に受けて、苦戦を強いられる

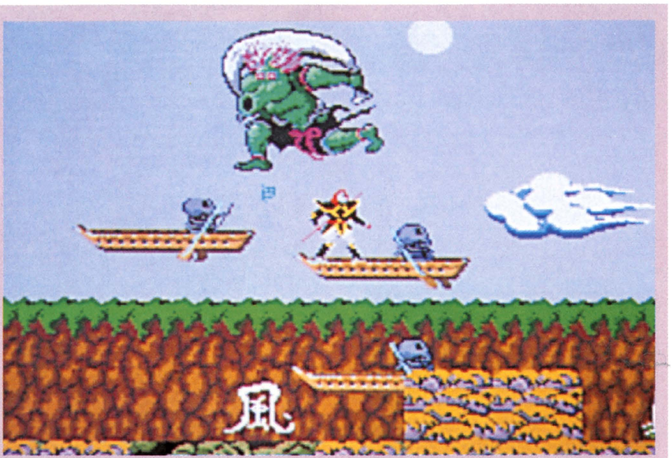
因 いなば 幡

風神が出現し、風を使って攻撃してくる。骸骨船が多数登場するので船乗り気分で利用してやって下さい。この国には鳥居が2つあり片方は「但馬」へ続いており、もう1つのほうは……。



激しい矢の攻撃。敵の死角に入り込み斬りつけて倒そう

中盤に入ると「骸骨船」が多数登場する。うまく上に乗って、下の敵キャラから退避しよう。しばらくは遊覧気分で見物だ



いきなり風神が登場。ひょっとこみたいな顔がとてもユニークだが、その攻撃は凄まじく、左右に移動しながら風を放って攻撃してくる。骸骨船に乗って、ジャンプ斬りで攻撃するのがベストだ



登場する敵キャラの種類が多い国



備 びっちゅう 中

鬼です。慣れないうちは、何度も「黄泉」のお世話になるだろう。要石がいやというほど現れるので衝撃波アイテムで破壊して進もう。鳥居が2つあるが両方とも「備前」に続いている。



さあ！　思う存分落っこちてくれ

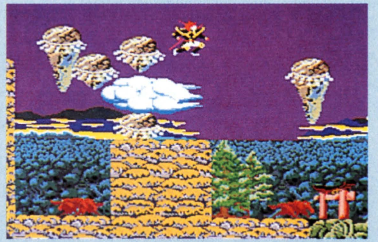


見てくれ！　この要石の数を。これが思いのままに動かれたら鬼に決まっている。衝撃波を使って素早く対処しなければ、いつまでたっても「黄泉」とお友達だ。アクションが苦手の人は他のルートを通ることをお勧めする

さらに続く要石地獄。早く衝撃波アイテムを取って反撃！



見えた！　鳥居だ。この国には2つ鳥居があるが、両方とも「備前」に続いているので迷わず鳥居に入ってしまおう



讃 さぬき 岐

大百足や雷神が登場する国。敵キャラクタは手強いが、落とし穴がないので体力で乗り切ろう。

雷神は当然、雷を放って攻撃してくる。画面のフラッシュに気を取られないように注意しよう。



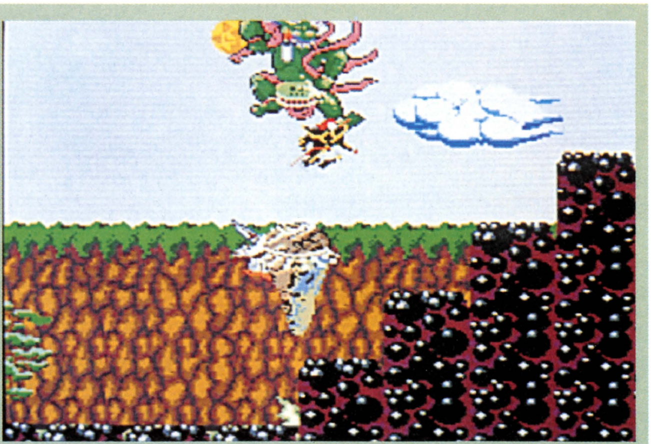
落とし穴がない横モード。安心



大百足。倒せないから無視して進もう

「トンビ」の大群に襲われる景清





太鼓を打ち鳴らして「雷神」登場。武器である雷を落とすと、画面が激しくフラッシュする。要石を利用して近づき、ジャンプ斬りでダメージを与えよう。それほど耐久力のある敵キャラじゃないので落ち着いて攻撃

京都は目前。敵はさらに強力に

山陰回りで来た場合は「但馬」へ、山陽回りまたは南海・西海回りで来た場合は「備前」へ進むことになる。

ここまで来れば「京都」は目前。ついに半分まで来たわけだが「鎌倉」へのまだまだ道は遠い。景清の復讐の戦いは果てなく続く……。



おのれ頼朝。この借りは鎌倉で

但 たじま 馬

不気味なテーマに乗って琵琶法師が登場する。琵琶から放たれる鳥獣戯画は斬ると毒キノコに変わる。残念ながら琵琶法師は倒すことが出来ない。くやしい……。



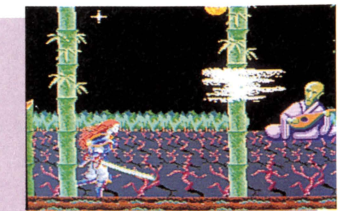
またしても虎が登場。しつこい奴



「なむあみだぶ」。景清の侵攻を阻む琵琶法師。奴の放つ鳥獣戯画はカッターのように鋭く、じわじわと景清の体力を奪っていく。誠に残念なことだが琵琶法師は倒せない

備 びぜん 前

ここも琵琶法師が登場。鳥獣戯画には2種類あり、「うさぎ」と「かえる」がある。放っておくと画面内を乱舞するので確実に仕留めたい。琵琶法師は一定時間経つと、「さらばじゃ」の言葉を残して画面外に静かに消える…。



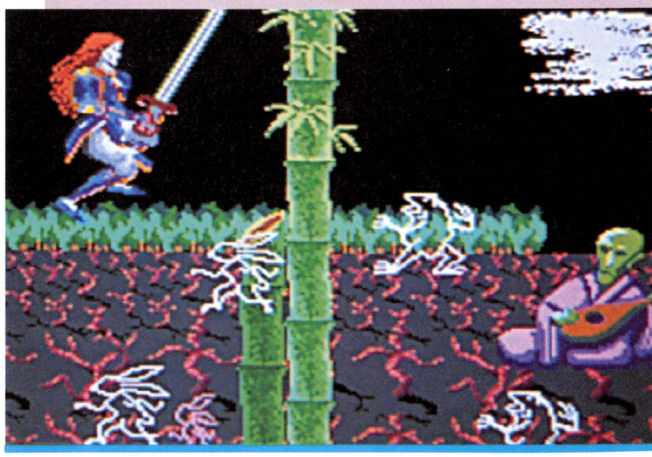
琵琶の不気味な音色が景清を襲う。鳥獣戯画は倒すと毒キノコに変わる



背景は再び竹林に。虎も再び…



好き勝手に琵琶を鳴らしたあと、「さらばじゃ」の言葉を残して去る



数が増えると手が着けられない。こうなると最悪

玉を稼せげ。ボーナスステージ

白一色の美しい背景の中で、お釈迦様の落としてくれる色とりどりの玉を集める国が存在する。これがボーナスステージ。

ここは不規則に動き回るお釈迦様を追いかけて、ひたすら玉を集めよう。紫と茶の玉は特に重要。どこかの国の鳥居から来れるのは確かだが、果たして⁉



どの国の鳥居を通ればボーナスステージに来れる？



さあ！　たっぷり稼ごうじゃありませんか！　お釈迦様を追いかけろ！



乱れ飛ぶ玉の数々。その玉の中でも、紫の玉（剣）は逃さず回収しよう

NEW

それは中国の長い歴史の１ページだった

虎への道



今までのアクションゲームでは不満だと言う君へ。町の子供たちを誘拐し、王林寺拳の秘伝書「虎気功の巻物」を盗んだ龍気功の使い手「龍王」を倒すため李王となり立ち上がってくれ!!

2月中旬発売予定
ビクター音楽産業
価格未定／3メガ

中国が舞台の超ハードなアクションゲーム!!

中国を舞台にしたカンフーアクションゲームの登場だ。

ストーリーは悪の拳法家で龍気功の使い手・龍王が拳法の総本山、王林寺から秘伝の書を盗みだした。老師の命を受けた王林寺一の武器の使い手、李王（リー・ウォン）は秘伝の書を取り戻すため、龍王の支配する5つのステージに向かった。各ステージには龍王の手下たちが李王を待ち受けている／



⊙業務用のオリジナルはカプコンで作られた。上の写真は虎気功を使ったところだ。ＰＣエンジン版とは、ちょっと趣が違った感じだ

主人公は王林寺の拳士・李王（リーウォン）

業務用ではりりしい顔つきの拳法家だった李王もかわいくなって登場だ。しかし、動きの滑らかさは業務用と変わらない。敵の技の見切りがこのゲームの基本だ。



⊙ジャンプ。ボタンの強弱で飛ぶ高さを調節できる



⊙タイトル画面。天の声に対応しているのだ



⊙李王の雄姿。独特のカンフーアクションがカッコイイぞ

ゲーム画面のみかた

ゲームの画面は業務用に比べ、上がデータ画面でカットされ、横長の画面になっている。他、業務用と異なりＰＣエンジン版は１人プレイのみで、２人プレイはナシ。

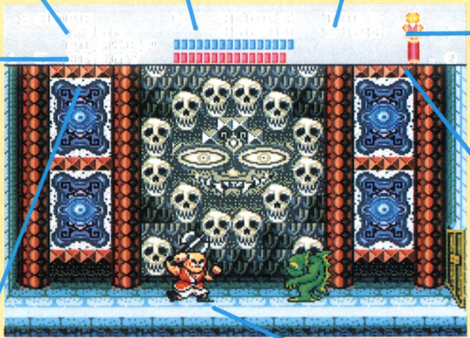
ゲームで注意したいのが、各ステージの時間表示。タイムが0になると、自機が１人減ってしまう。

ボスキャラとの対戦では、お互いのダメージは計算して戦おう。

スコア

ハイスコア

タイム　各ステージの残り時間。0になると自機が減る。



ライフゲージ

残り人数

巻物　各ステージのボスから取り戻した王林寺の秘伝の書を表示。

エネミーライフ　ボスキャラのライフゲージ。各ステージのボスと対戦する時、表示される。通常は表示されない。

李王（リー・ウォン）　自分の動かすキャラ。3種類の武器を使いこなす拳法家。

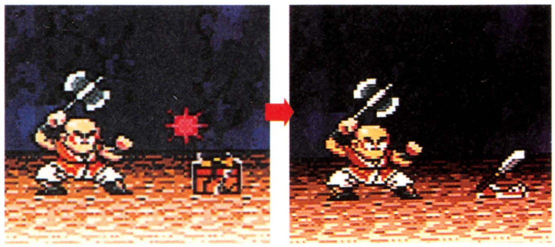
武器&アイテムを使って巻物をとりかえせ!!

悪の拳法家・龍王の支配するステージでキミの助けとなるのが、各所にある宝箱の中に隠された武器だ。各ステージに合わせて武器を活用しよう。

他にも無敵アイテムやボーナス得点の入るアイテムなどがある。プレイヤーの自機は最初は3機しかないが、5万点ごとに1UPするので、高得点を狙い自機を増やすのも手だ。自機は最高9人までストックできる。

5つのステージのラストでは、龍王の部下が秘伝の書を1つずつ持っている。全部クリアすると、双頭虎気功の巻物が完成する！

箱を発見！ 何回か叩かないと壊れない。敵に注意



中から槍が出てきた。触れると武器がチェンジするぞ

武器の選択がポイントなのだ

宝箱を壊して出現した武器をとると、李王の武器を持ち替えることができる。基本の武器は鎖鎌、槍、蛇根（じゃこん）の3種。スピードや攻撃範囲、威力など、武器の攻撃パターンはそれぞれ異なるので、各ステージの特徴に合わせて武器を選択しよう。

他に2人目のボスキャラを倒した後、修業ステージに成功すると、ステージ3から虎気功という必殺技を撃てるようになる。

通常の武器もアイテムでパワーアップできるぞ。

鎖　鎌

戦闘用の小さな鎌に鎖のついたもの。連打すると鎌をふりまわし、李王の周りを楕円状に回転する。後ろの敵やナナメ上の敵に対しても有効で、敵の飛び道具などからの防御も簡単に行える。また、攻撃範囲が広くクセがないので、初心者には一番使いやすい。

ゲームの初めから装備している最も基本の武器だ。



一番基本の武器だ。コレを使いこなせないとクリアは不可能だ

槍

両手で使う普通の槍。李王の前方に槍を突きだす。最も反応が早く、連打の効く武器だ。ただし、他の鎖つきの武器に比べると攻撃距離が短いのが欠点。

攻撃範囲が狭いので、洞窟の中や足場の悪い所では使いにくい。前方に対し、連打で集中攻撃ができるが使いこなすのはかなり難しい。最も上級者向けの武器だ。



前方に集中してダメージを与える。連打は効くが、難しい武器だ

蛇　根

トゲのついた鉄球をふりまわす。RPGなどでいうフレイル、モーニングスターなどがコレ。最も遠方まで攻撃できる武器。

ただし、連打が効かないので、敵キャラと距離をおいて戦おう。敵がウジャウジャ出現する場所では選ばないほうがよい。足場の悪い所ではかなり使える。ジャンプの苦手な人向け？の武器だ。



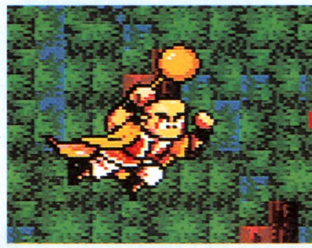
遠方の敵を倒すことができるが、連打が効かないのがネックだ

虎　気　功

2回目の修業ステージを成功させると、王林寺の奥義である虎気功が使えるようになる。右手に持った槌矛をふりおろすと虎の姿をした強烈な気が敵を吹きとばす。ただし、敵の攻撃でダメージを受けてライフゲージが4つ減ると、今まで装備していた武器に戻る。あと、連打は効かないので注意！



修業ステージで見事、成功すると王林寺の老師から奥義の虎気功を授けられるのだ。スゲエゼ！



右手に金色の槌矛が…強力そうだが、その威力は？



腕をふると虎が…これぞビックリ超魔術？ 破壊力はバツグンなのだ

こんなアイテムがあるぞ

武器の他にも、李王の助けとなるアイテムが隠されている。箱を壊すと出現するが、敵をガンガン倒すと出ることがある。また、逆さ向きアイテムはライフゲージの減るマイナスアイテムだ。注意！

仏　像



ボーナス得点。1つで200点。

大入袋



ボーナス得点1つで100点。

POW



武器の攻撃範囲が広がる。

巻　物



画面内の敵が全滅する。

青ひょうたん



ライフが今の半分だけ回復。

赤ひょうたん



ライフが完全に回復する。

水晶玉



李王が一定時間、無敵に。

止しるし



敵の動きが止まってしまう。

1up小僧



残りの自機が1機増える。

ステージ1は林をぬけ、屋敷の中へ潜入

ステージ1－1　屋敷の外

ステージ1は4つのステージから構成されている。最初の舞台・1－1は森の中だ。ここでは、自分のキャラ・李王と敵キャラの動きに慣れることが大切だ。

MAPのほぼ中間にある切りカブの付近では、もたもたしていると長剣男に囲まれてしまうので、ここは一気に駆け抜けていこう。



○スタート画面。悪の拳法家・龍王に奪われた王林寺の秘伝の書を取り戻すのだ！　最初の敵は…

登場する敵キャラ

1－1では、長剣男が何種類か登場する。こちらの間合いをとってダッシュしてくるぞ。

長剣男



○長い剣を持ったガイコツ野郎が長剣男なのだ

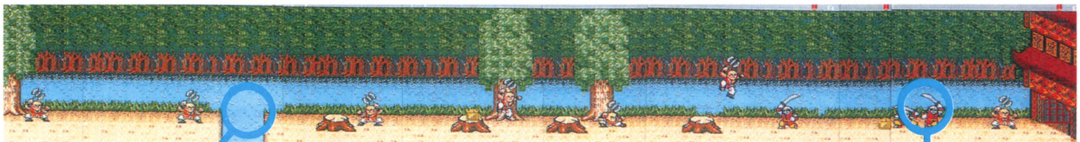


○コイツは色違いの長剣男だ。でも、能力は同じ



○長い剣のリーチを生かして攻撃してくるぞ。下突きには注意

START



EXIT

ジャンプで渡れ

スタート直後に谷がある。下に落ちると自機が1つ減るので、谷の手前でうまくジャンプしよう。タイミングはそう難しくはないが、向こう岸に敵がいるとヤバイのでジャンプの着地の時は、鎖鎌をふりまわして敵の攻撃にそなえよう。



○よく見てからジャンプしよう。着地点に敵がくるぞ

長剣男に注意

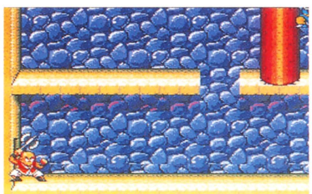
MAPの終盤、長剣男がタバになってかかってくる。攻撃パターンはダッシュの他、下突きなどがある。また、剣を上に向けて李王の攻撃を防ぐこともある。こちらの武器の鎖鎌よりリーチがあるのでムチャな突進はさけよう。



○長剣男のダッシュ攻撃。これはよけられない

ステージ1－2　屋敷

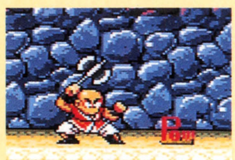
ステージ1－2は槍男の屋敷だ。ここでは、柱は通り抜けられないのでジャンプと飛び降りの連続だ。一度上にあがると、穴のある場所しか下に降りれないので気をつけよう。また、画面の中に姿が見えなくても槍男の投げる槍がガンガン飛んでくる。槍をくらうと、ライフゲージがガタ減りするぞ。



○ついに屋敷の中へ潜入した。ここから、上へ上へとジャンプしていくのだ。右上の壁は通れないぞ！

Powは必ずとれ!!

この箱を開けると、攻撃範囲の広がるPowが入っている。飛んでくる槍をかわしやすくなるぞ！



○Powが出た！すかさず取れ

登場する敵キャラ

1－2では槍男が登場する。ときおり手にした槍を投げてくる。ダメージがでかいので注意！

槍男



○槍以外の体に触れてもダメ！

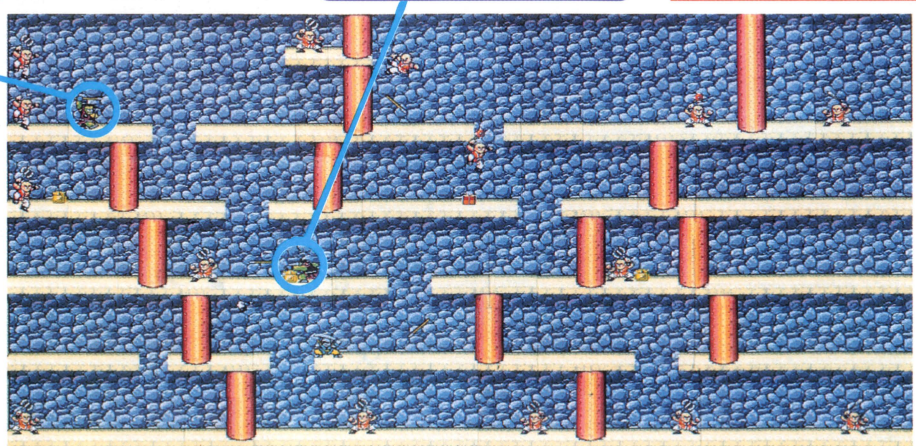
槍をかわせ!!

このステージでコワイのは、移動した場所に敵がいる場合があること。武器を使って槍を防ごう。



○ジャンプの途中で槍が当たって、はじかれてしまった…ムウ！

START



EXIT

ステージ1－3　空中面

ステージ1－3はイキナリ強制縦スクロール面だ。ここでは先へ先へ進まないと針の山とスクロールにはさまれてしまう。さらに、壁の穴からは火の玉が飛んでくる。慣れないとダメージをくらうので注意しよう。ただ、敵が1匹も出ないのが、せめてもの救いだ。



空中面のスタート。李王の着ている衣で舞空術が使えるのだ

玉をよけろ

このステージでは射出される玉をかわすのがポイントだ。玉に当たると一瞬、動けなくなるので、うっかりしてスクロールにはさまれないよう気をつけよう。

落ちついて玉の動きをよく見て、射出の間隔を見切ろう。



油断して、玉に当たってしまった。コレはイタイ…

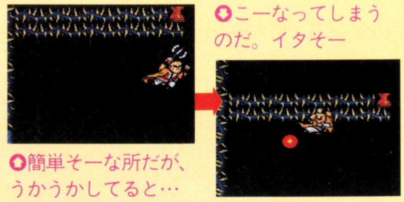


青ひょうたんで回復

ここで、ありがたいのは最初の箱の中にライフゲージが回復する青ひょうたんが入っていること。必ずとれ！

針の山に注意!!

このステージは周囲の壁は全て針の山だ。先を読みながら、移動しないとダメージをくらう。次のステージのためライフを温存しよう！



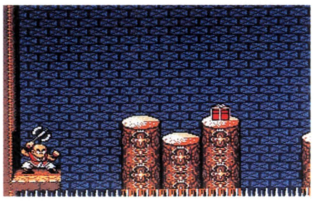
簡単そーな所だが、うかうかしてると…

こーなってしまうのだ。イタそー

ステージ1－4　針の山

最初の難関がこのステージ1－4だ。ここでは、吸血コウモリが登場。倒しても次々に出てくるぞ。足場が悪く、下の針の山に落ちると自機が1つ減るので、ジャンプのタイミングがポイントだ。

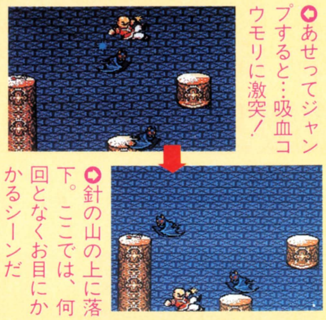
ここでは、基本の鎖鎌が最も有効なので、うっかり他の武器に替えないよう注意しよう。



ステージ1のラスト。ボスとの対決まであと少し。この面に苦戦していると、この先はキビシイ！

吸血コウモリを倒せ

吸血コウモリがコワイのは、倒した後、すぐに出現することだ。ヘタをするとぶつかって下に落ち、自機が減る。タイミングに注意。

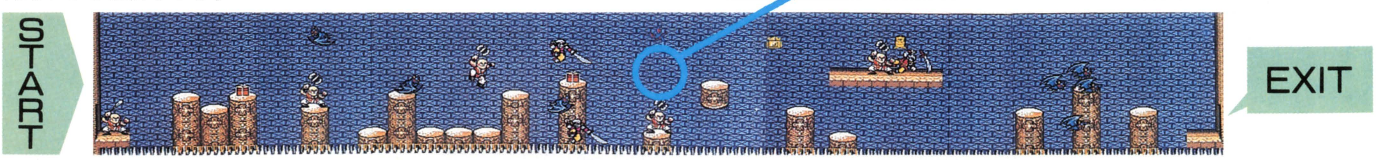


あせってジャンプすると…吸血コウモリに激突！

針の山の上に落下。ここでは、何回となくお目にかかるシーンだ



向こう岸に渡りたいが、しっかり邪魔をする



登場する敵キャラ

1－4では、吸血コウモリと、長剣男が現れる。吸血コウモリに気をとられていると、足元から長剣男がくるので気をつけよう。

長剣男



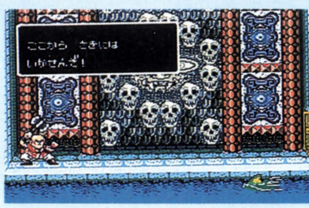
ふたたび、長剣男が登場する



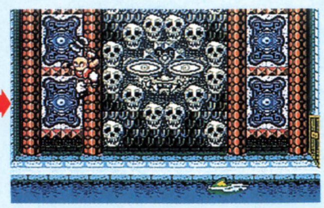
とにかく、邪魔なヤツだ！

ボスキャラとの対決!!

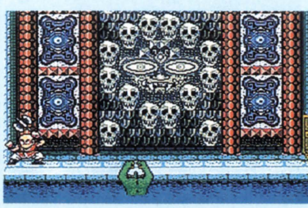
ステージ1－4をクリアすると、ボスキャラ・魚人との戦いが待っている。水の中から姿を現した時が勝負だ。ぐずぐずしていると、口から青い玉を吐いて攻撃してくるぞ。ヒット・アンド・ウェイで倒せ！　倒すと秘伝の書が…。



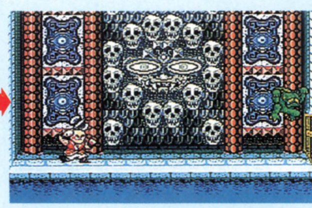
ついに魚人との対決！



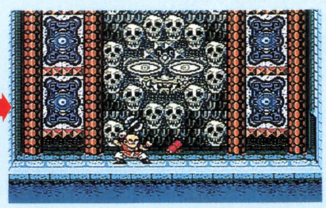
魚人というだけあって、水中での動きはけっこう早いのだ



イキナリ水中から手が…でも、コレはフェイントなのだ。注意！



ボスキャラだけあって、攻撃も強烈。ライフがガタ減りするぞ



なんとか、魚人を倒した。でも、先はまだまだ長いのだ…

ステージ2はイキナリ洞窟面からスタート!!

ステージ2−1　洞窟

ステージ2は洞窟の中からスタート。ゴールは上にあるのだが、ここでは一度右へ行きもう一度ひき返さねばならない。そして、MAP上の木は左右に動いているのでうまく渡らないと下に落っこちてしまう。さらにここでは、初登場のケンポー男が素晴らしいカンフー技をみせてくれるぞ。



ここがステージ2のスタート地点。ここから少し動くとケンポー男が…

登場する敵キャラ

ここで登場するのは3種類。槍男と吸血コウモリは岩山の所しか出てこない。だからケンポー男との戦いがメインとなるだろう。

吸血コーモリ



ここでも吸血コウモリが登場。やっぱり邪魔なヤツ

ケンポー男



髪は長髪で身のこなしが軽いのが特徴

槍　男



槍男は計3人。李王を待ちかまえているゾ…

EXIT

START



ケンポー男・空中殺法

ムササビのように飛び上がりおそいかかってくるゾ。さらに空中回転もみせてくれるのだ。



空中殺法により、李王を幻惑させる。空中回転もキメる

アイテムに注意

MAP中盤の岩山の前の方に見えるアイテム箱の中身は実はマイナスアイテム。取っても点数になるどころか自分のライフゲージが減ってしまうだけだ。

さらに、ここで出るケンポー男を倒してもマイナスアイテムを出すことが多いのでアイテムを取る時は注意してもらいたい。



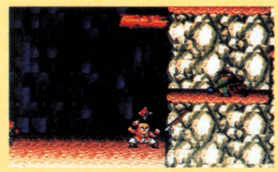
ここのアイテムは箱をコワすのもやめた方がいいぞ



敵を攻撃しようとして取ってしまった。だからやっぱり開封は厳禁だ

待ちぶせをかわせ

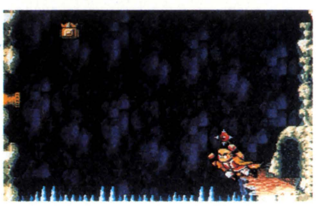
ステージ2−1の折り返し地点の岩山では槍男と吸血コウモリが待ちぶせている。とにかく上だ。



待ちぶせだァ!!

ステージ2−2　空中面

ここでもまた、空飛ぶ衣を身にまとい上へ上昇して行く。ステージ1−2と同じく、玉をかわしながら上にすすんでいくと、やせこけた男が次々と上から降ってきて、あっという間にふくれあがると、李王に猛烈なタックルをしかけてくる。箱の中に止めじるしがあるので、うまく活用しよう。



向こうにアイテム箱が見える。壁に王を出すツボがある。上へ行くとアドバルーン男がくるゾ!!

登場する敵キャラ

ここではアドバルーン男と壁からの玉の攻撃だけだが落ちて来るアドバルーン男の数がスゴク多い。

さらに無視していると下から出てくるので、ここは倒しながら進むべきだ。

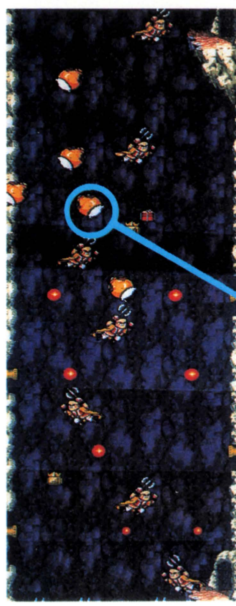
アドバルーン男



アドバルーン男のカミカゼ攻撃?

EXIT

START



恐怖のアドバルーン男

初めやせた男が降ってきて、楽勝と思えば、大気中のウスよごれた空気をすい、どんどん肥満化してゆく。でも倒したときのはじける感じは快感だ。



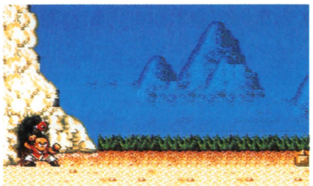
やせこけてとぼけた男が上から落ちてくるナァと思っていると、エライ事に…



どんどん、どんどん腹がふくれ上がり、大気中をさまようのであった

ステージ2－3　屋敷の外

ここは1－1のように直進面。しかし、ここは前とは違い長剣男でなくケンポー男が現れるのだ!! さらに、ステージ中盤と後半の石の上には槍男がまちかまえている。それから、この面をクリアしたらボス面というわけでない。ステージ2はまだ続くのだ。



○空中面からうって変わって青空のまぶしい野外へ戦いの舞台は変わる

3人の槍男

ここの石の上では槍男が待っている。下を通れば槍攻撃、上へ行けば3人と対決。君ならどっち？

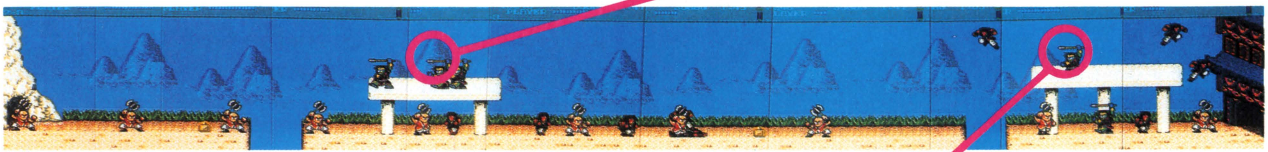


○槍男の3人組。まさに戦いの序曲だァ!!



○下でケンポー男と戦うか、上で槍男と戦うか、究極の選択だ！

START



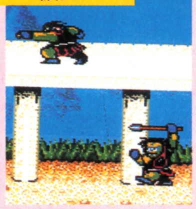
EXIT

登場する敵キャラ

3人編成、2人編成で強力化した槍男としつこいばかりのケンポー男がこのステージでの問題点だ。槍男は人数が多い分、たくさんの槍が飛んでくるので注意。

そして、空中殺法とケリが主体のケンポー男も数で襲ってくる。敵とはいえ、青空で空中回転を決めるケンポー男は華麗だぞ。

槍男



○石の上にも槍男。ほんとにしつこい

ケンポー男



○空中殺法に見とれているとケリをくらうぞ

最後の関門

後半の谷があるところは、槍男とケンポー男の攻撃がかなりキツイ。ここはタイミングをはかって見事、ハイジャンプをきめて欲しい。そして、谷を越えたら少々のダメージは気にせずに屋敷の中まで全速力で逃げ切るのがイイぞ!! 敵をやっつけてもいいが、アイテムなどはあまり出ないよ。



○ここを抜ければ屋敷はもうすぐだ。でも、最後に槍男が待っている。



○屋敷が見えた!! ここはザコキャラはシカトして内部に潜入するのだ

この先のステージではこんな敵が

2－3までたどり着いたが、秘伝書はまだ1巻しかそろっていない。すなわち他に、ボスが3人もいるということだ。これから先は敵キャラもかなり強いクラスの敵が登場するし、ステージも難しくなってくる。ここでは敵キャラの一部を紹介してみた。

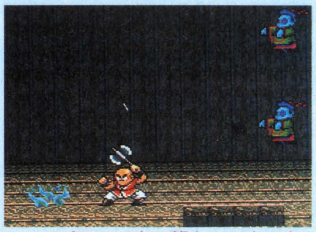
キョンシーはやっぱり中国ものにはなくてはならない存在？　独特の動きで、ピョンピョン飛ぶ。

そして、不動は、手に持っているヴァジュラなどを投げつけて李王を襲ってくる。これらの魔物を倒し秘伝書をうばい返し、龍王を倒すのがキミの使命だ!!

キョンシー



○中国代表のモンスター、キョンシーだ！



○やっぱ飛んで来て襲うのであった

不　動



○その名のごとく？動くのは手だけだ



○不動のムチャクチャキツイ攻撃。ここは一気にかけ抜けよう!!

修業ステージできたえるのだ!!

修業ステージとは各ステージをクリアしたときにできるのだ。修行は2つのモードがあり、それぞれ交互に行われる。ローソク消しの武器は、鎖鎌を使って連打によって30秒の間に火を消すことができるか。そして、50人抜き左右から来る50人の修行僧を倒せばいいのだ。そして、成功すると1回目はライフゲージが増え、2回目はなんと、虎気功が使えるようになるぞ。だから、ここではガンバって成功させて欲しい。もちろん失敗してもライフゲージが減ったり、自機が減ったりしないのでご安心を…。

ローソク消し



○ここは連射パットで

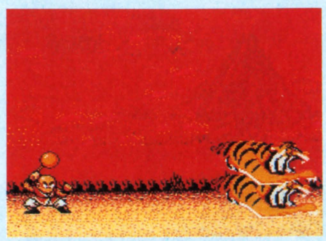
50人抜き



○反射神経が問題だ

究極の奥技とは？

4つの巻物を奪い返す…つまり、龍王の手下のボス4匹を倒すと究極の奥義・双頭虎気功が使えるようになる。これは2匹の虎が李王の分身となって敵を倒してくれる技だ。龍王の龍気功に対抗するにはこれしかない。龍虎の対決だ!!



○これが双頭虎気功…スゴイ!!

NEW

キウイを操り、複雑な迷路を抜けろ！

THE NEWZEALAND STORY

ニュージーランドストーリー



業務用で評判だった難易度の高さを調整し、バランスよく移植されたアクションゲームだ！

2月中旬発売予定　タイトー　6600円(税別)3メガ

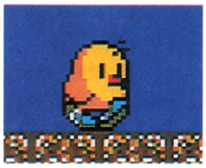
ヒョウアザラシにさらわれた仲間と恋人を助けだせ!!

この『ニュージーランドストーリー』は業務用から移植されたアクションゲーム。

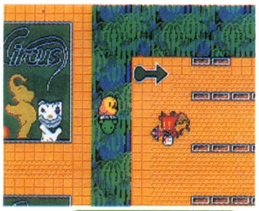
ストーリーはニュージーランドの自然動物園で平和に暮らしていたキウイ（鳥の種類なのだ）たちが、ある日、南太平洋から来たヒョウアザラシにさらわれ、各地に売り飛ばされてしまい、１人だけ助かったティキは仲間と恋人を救うために旅立つというモノ。

各ステージは迷路で構成され、どこかにとらわれている仲間を制限時間内で助ければクリアだ。

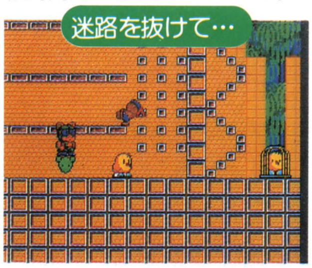
主人公はキウイのティキ♡



⬆ティキはマオリ族の言葉で幸運の守り像という意味を持つ



⬆時間内に仲間を助けないと無敵の敵が出現する



⬆ワナや敵の攻撃をかわしつつ……

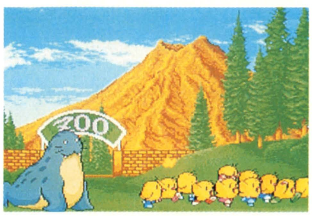


⬆仲間を助けだすとクリア！

業務用との違い

エンジン版は容量の関係上、ステージ数やアイテム、敵キャラなども業務用に比べて少し減っている。また、ヒョウアザラシがキウイたちをさらっていくオープニングデモがなくなるのが残念。

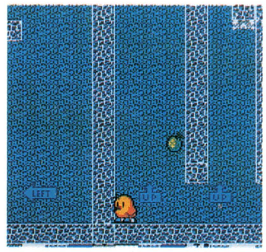
しかしキャラの動きはPCエンジンのハードでよくここまで滑らかにさせた！　といわんばかりのデキ。難しすぎると評判だった難易度も、エンジン版は調整されバランスの良いゲームになっている。といっても、簡単になったというわけでもない。



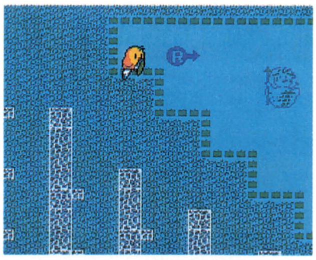
⬆キウイたちをさらっていくデモはコミカルで人気があったのだが…

各ステージは複雑で危険がいっぱい

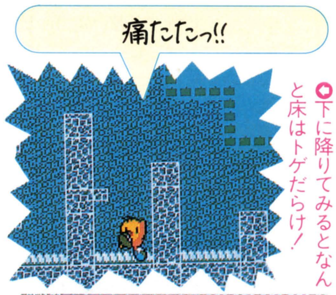
ティキが通り抜けなければならない迷路は複雑になっていて、簡単に仲間のところにたどりつけないようになっている。また、ジャンプしてみたら天井や床にトゲがあったり、いきなり壁から矢が飛んできたりなどいじわるなワナもあって一筋縄ではクリアできない。



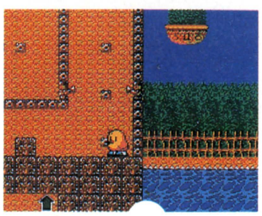
⬆迷路では行き止まりがしょっちゅうある



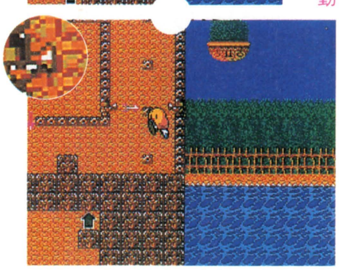
⬆思いっきりジャンプ！　しかし…



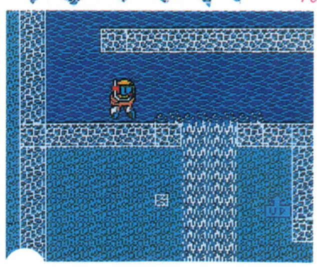
⬆下に降りてみるとなんと床はトゲだらけ！



⬆ジャンプして上に移動しようとしたら…



⬆壁の人形が吹き矢を放ってくる！



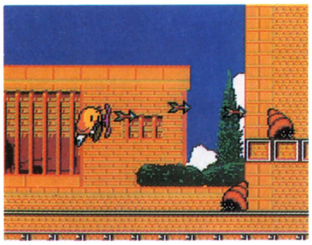
⬆水中を移動していると滝が



⬆近づくと水の勢いで下に流されてしまう！

空中、地上、水中で異なるティキのアクション！

迷路は空中、地上、水中と3つの環境で構成されていて、ティキは風船で空中を飛んだり、地上ではジャンプでフロアを移動したり、水中ではアクアラングを装備したり、それぞれの環境で異なるアクションをする。これらのアクションはさまざまな迷路のワナをくぐり抜けるのに必要なため、必ずマスターしなければならない。



○異なるティキのアクションをマスターして敵を倒せ！

空中は風船で飛行が可能

迷路では上方、つまり空中に進まなければならないところがあるが、ティキは鳥なのに空を飛ぶことができない。しかし風船さえあれば空中を移動することが可能。風船は敵が乗っているので、それを奪えば飛ぶことができる。奪い方は風船に乗っている敵にジャンプしてティキが乗れば（またはぶらさがれば）OK。①ボタンを押し続けると浮上し、離すと落下する。風船は6種類あり、メタル風船を除いて、トゲや敵の武器に触れると破裂してしまう。



○風船に乗った敵が近づいてきたらおもむろにジャンプして…



○その風船にうまく乗れば、敵から風船を奪うことができる

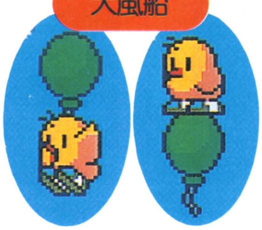
6種類の風船

小風船



○移動がやや遅い

大風船



○上下に乗ることができる

鳥型風船



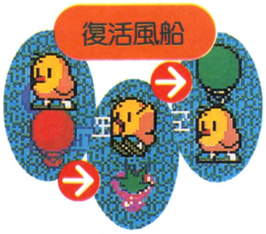
○早い移動が可能

気球型風船



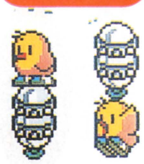
○普通のスピード

復活風船



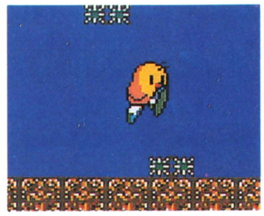
○上下に乗れる。割れても3回まで復活するのが特徴

メタル風船

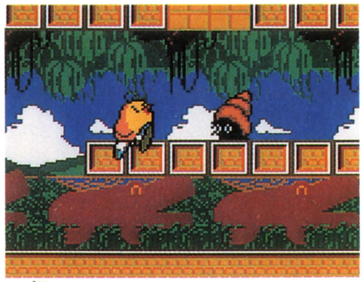


○移動は遅いが破裂しないのが利点

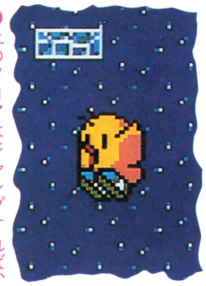
地上の各フロアは下から上へジャンプすることによって、すりぬけることができる。ジャンプの高さは①ボタンを押している時間によって変化。敵の攻撃をよけたり、ワナをかわしたりなどひんぱんに使用する。



○ジャンプの高さはボタンを押す時間で変化



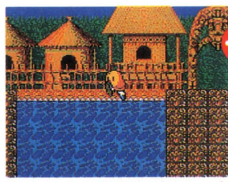
○上のフロアはジャンプすれば、すりぬけて移動できる



○落下中に①ボタン連打ではばたき、落下速度が遅くなる

水中はアクアラングを装備して進む

水の中に飛び込むとアクアラングを装備して水中での移動ができる。左下に酸素メーターが表示され、酸素がなくなるとティキは死んでしまうので常にメーターを注目していなければならない。酸素は水面に顔を出せば補充される。水中では武器を使用することができないので、敵の攻撃をかわして進んでいくしかない。



○水の中に飛びこむティキ。大丈夫なのかなあ

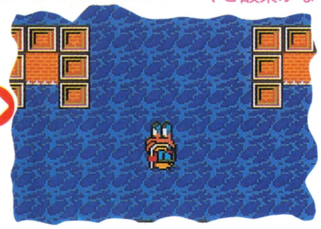


○なぜかアクアラングを装備する

○この酸素メータの目盛りが左のEにつくと酸素がなくなる



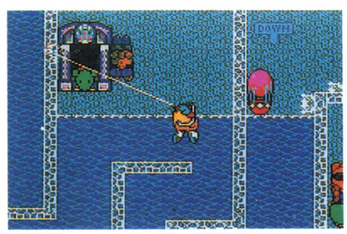
○呼吸ができなくなり、もがく



○とうとう酸素がなくなり、沈んでいくティキ



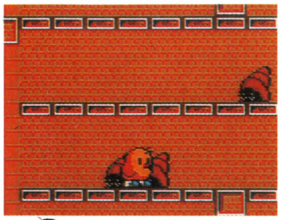
○水中ではティキは攻撃できないから、敵をかわすしかない



○水面に顔を浮かべ、水を吐き出して、酸素を補充

カワイイけどキビシイ攻撃をしてくる敵

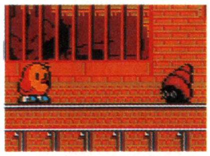
ティキの旅をジャマする敵キャラたちは、かわいくて愛らしいんだけれど炎を吐いたり、オノを投げつけてきたり見かけとはまったく想像のつかない攻撃をしかけてくる。かわいい動きに見とれて、やられるなんてことはないように。



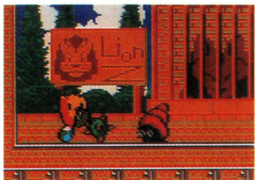
ほとんどの敵と接触してもミスにならない

貝

フロアの上を左右に移動する。殻の中にかくれたと思うといきなりトゲの球をころがしてくる。



ヒヨコヒヨコと横にゆっくり移動してティキに近づいてくる



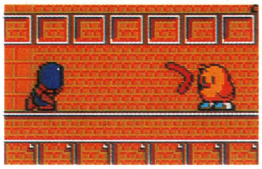
トゲの球に当たってやられてしまった！

ブーメランカーウィング

フロアからフロアをジャンプで移動。ティキを見つけるとブーメランを投げつけてくる。



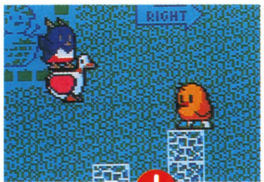
ジャンプで移動してくる



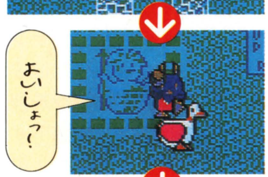
ブーメラン攻撃に注意！

岩とびペンギン

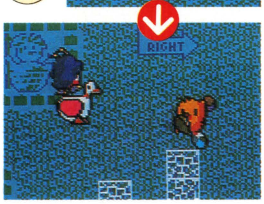
鳥型風船に乗ってティキに近づいてくる。懐から石をサッと取り出し、思いっきりふりかぶって石を投げつけてくるとんでもない奴。



かわいい姿にだまされてはいけない



えっ、その石でもしかして…



痛いっ！やっぱりぶつけてくるのね

トゥダラ

大風船に乗っかって登場してくる。ゆったりとしていてヤル気がなさそうに見えるが、いきなり大口を開けて炎を吐いてくる。甘く見てはダメ。



大風船の上でボーッとしているが



いきなり口を開け、攻撃してくる

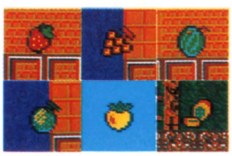
敵をやっつけるとアイテムが出現

武器で敵を倒すと、その敵はアイテムに変化する。アイテムは全部で12種類あり、得点アイテム、武器アイテム、パワーアップアイテムの3つに大きく分けられる。これといって取ってはいけないアイテムはないので、ドンドン取っていこう。



敵をビシバシやっつけてアイテムをドンドン手にいれよう

フルーツは得点アイテム！



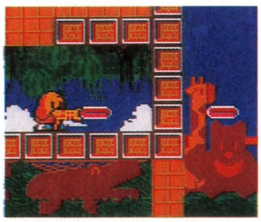
それぞれ点数が異なる。効率よく取っていこう

武器

レーザー

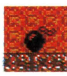


横にいる敵を攻撃できる。破壊力があり、ショットスピードが速い。壁を突き抜けるので、壁の向こうの敵も倒すことが可能。



一番有効な武器。出現したら必ず取ろう

バクダン



投げると放物線を描いて飛んでいく。爆発の範囲が広くて強力であるのだが、狙うのが難しく、遠くに飛ばせないのが難点。

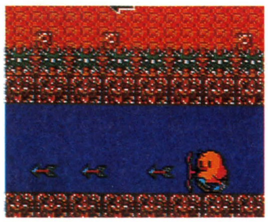


破壊力はあるんだけどイマイチ使えない

弓矢



スタート時に持っている武器。横の敵に攻撃ができ、破壊力もまあまあ。使いがってがよく、バクダンよりはずっといい。



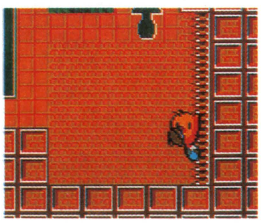
標準的な武器。ほどよく使える

パワーアップ

ターボ



コイツを取るとティキのスピードが数倍アップする。だけど速すぎて、複雑にいりくんだところでは制御できないかも!?



制御しにくいので、操作ミスをしやすい

ジョイスティック



普段は風船に乗ると上下左右の4方向しか動けないが、これを取ると8方向の移動が可能。①ボタンを離しても、その場で停止する。



空中に停止できるのがオイシイ。ぜひ取ろう

タイムストップ



その名の通り取ると時間がストップし、敵の動きが止まる。ほんの一瞬って感じなので無理して取る必要はないかも。



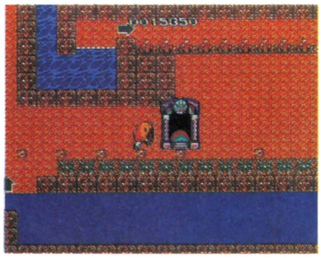
敵が停止している間に先に進んでしまおう



各ラウンドはそれぞれ4つのステージで構成

このゲームは4つのラウンドによって構成され、各ラウンドごとに4つのステージがある。ラウンドの最終ステージにはボスが待ちかまえていて、そいつを倒せばラウンドクリアになる。

下にラウンド１－4のマップを紹介してみた。どんな感じのゲームなのか、少し解説してみよう。



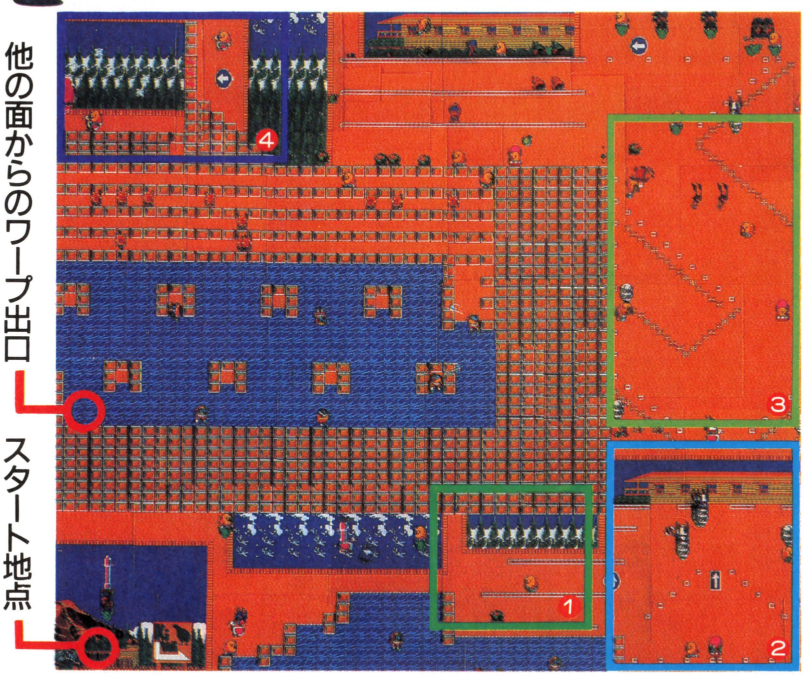
どこかに他の面にいけるワープも…

ゲームの流れ

START → ラウンド1（4ステージ） → ラウンド2（4ステージ） → ラウンド3（4ステージ） → ラウンド4（4ステージ） → END

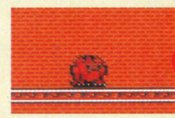


ラウンド1—4全フロアマップ

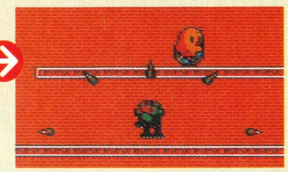


❶大砲ガエルが出現!!

スタートして右に進んでいくと、緑色のカエルが出現する。左右に飛びはねているが、急にピタリと止まって赤くなり5方向にミサイルを放ってくるので注意。



緑色から赤色になったら要注意



5方向にミサイルを放ってくる

❷風船を手に入れる

この場所では上に上がるために風船が絶対必要になる。幸いこのあたりは風船に乗った敵が多く出現するので、風船を素早く奪ってしまえばOK!



上に進めという矢印の表示



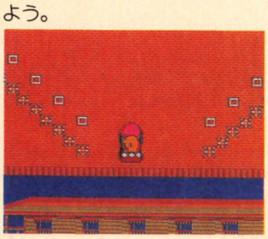
風船がないと上に進めない

❸そのまま上昇は危険

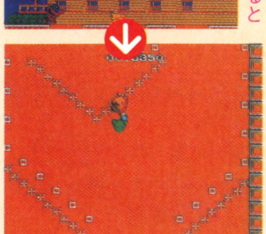
ここの場所には空中にトゲが固定されてあり、敵から風船を奪って安心して上昇をしているプレイヤーを驚かせる。気づいたときには風船にトゲがささって破壊されるというパターンが多いので気をつけよう。



このまま上昇すると



空中には固定されたトゲがいっぱい! 油断するな



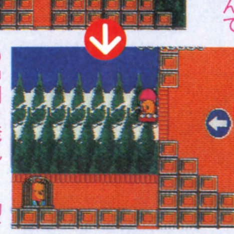
うわっ、トゲに触れて風船が破裂しちゃったよ～

❹仲間を助けようと思ったら…

いままでのステージは仲間を助ければクリアできた。このステージもとらわれの仲間がいたので、救出しようと近づくと、いきなり仲間が消え、部屋の扉が閉まってボスが出現してきた。仲間を救出するために戦えティキ!!



矢印の方向に進んでいくと…



仲間を発見! 助ければクリアと思ったら



いきなり扉が閉まり、仲間が消え、画面左からボスの冷凍クジラが現れた!



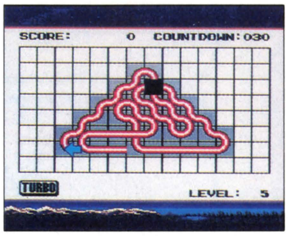
パソコン版から移植されたのがこの『ブロディア』。
一定速度でパイプの中を走っていくボールのために、
どんどんパイプをつなぐ、スリリングなパズルだ!!

'90年2月発売予定
ハドソン
4500円(税別)2メガ

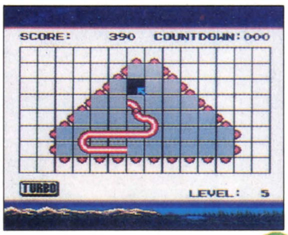
ボールを転がし パイプを消す!!

やり始めると止まらない、気がつくともうクセになっているのが、この『ブロディア』だ。

ルールは簡単。灰色のパイプ・ピースを動かしてカメレオン・ボールを落とさないように、次々とパイプをつなげていく。ボールが通ったパイプは消えるのだ。画面内のパイプがすべて消えると1LEVELクリア、次のLEVELに進めるぞ。LEVELは全部で200以上も用意されているのだ。単純にして複雑、そしてスリリングなパズルゲームなのだ。さあ、どのLEVELまでクリアできるかな!?



⭘ピースをうまくつないで



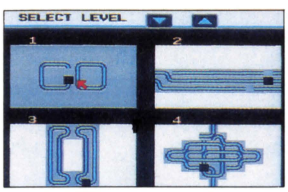
⭘パイプを全部消していく

スクロールしてLEVELを選ぶ

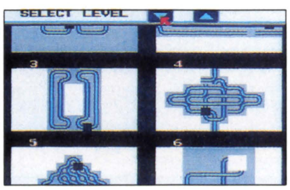
このゲームでは、好きなLEVELを選択できる。タイトル画面で「START GAME」を選ぶと、1画面に4LEVEL分が一挙に表示される。しかも、画面は縦にスクロールさせられるので、その縮小された各LEVELを見て、気に入ったものを選んで、ゲームを始めれば良いワケだ。

ただし最初に画面に表示されるのはLEVEL15まで。LEVEL16以降は、LEVEL15をクリアしたら進める。はじめのうちは意外とカンタンにクリアできても、LEVELが進んでいくとだんだん難しくなっていく。

LEVEL1から、じっくりクリアすることをオススメしたいけど、腕に自信のあるキミは、一気に先のLEVELもできる。



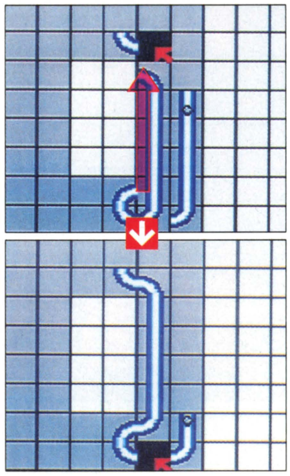
⭘好きなのを選んで

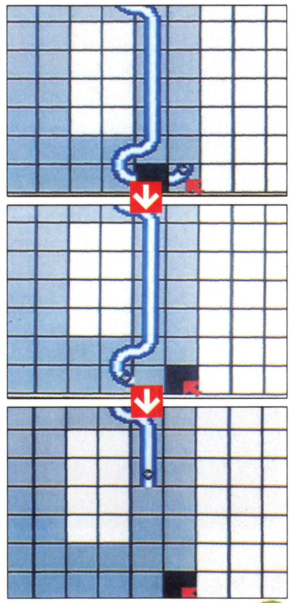


⭘Ⓐボタンで決定

ピースはいろいろ動かせる

まっ黒のブラック・ピースを中心に、前後左右のパイプ・ピースを動かせる。ボールを乗せたままでも、何個かまとめてでも大丈夫。

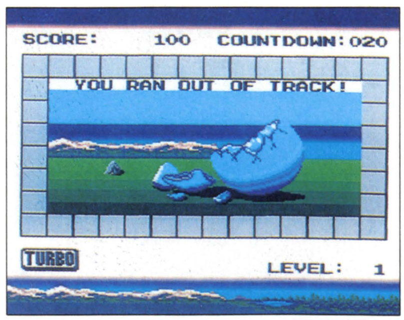

⭘何個かまとめて一度に動かすこともできる


⭘ボールがパイプに乗ったのを確かめてから動かそう

ボールが落ちるとゲームオーバー

パイプがうまくつながらず、次のピースにボールが行けなかったら、ボールが落ちてゲームオーバー。もう一度同じLEVELに挑戦し、クリアをすると次に進める。メニューに戻ることもできる。

ゲームオーバーにならないためには、ボールの行く先々を読んでピースを動かすこと。方向キーで矢印を動かして、動かすピースを選び、Ⓐボタンを押して動かす。手当たりしだいに動かしてもムダ。じっくり考え、素早く動かしていかなきゃならない。落ちついて、急いでいこう。



⭘ゲームオーバーになるとこの画面が現れる

イラスト　島浦孝全　

4つのモードでいろいろ遊べる

まずはメニューを紹介しよう。「START　GAME」でゲーム開始。LEVELを選ぶことも可能。「SET STATUS」は、名前を入れたり、ボールのスピードを速くしたり、遅くしたりの設定ができる。「EDIT」では自分でLEVELを作れちゃう。オマケに「MUSIC」で、ゲーム中に流れるBGMを選ぶこともできちゃうのだ。



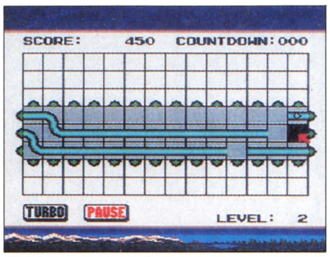
どれを選ぶ?

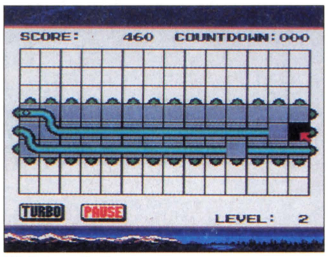
START GAME

ゲーム開始は「START　GAME」。ゲーム中、「TURBO」を押してボールのスピードを速くすることもできる。ワープ・トンネルもある。



使うと光る



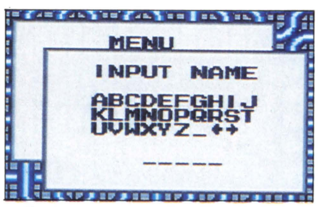


どこから出てくるかは決まっている。覚えちゃおう

SET STATUS

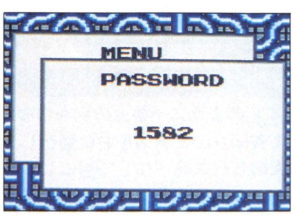
「SET　STATUS」で、自分の名前を入れられる。入れた名前でスコアが表示される。消したパイプの数と、LEVELごとのボーナスによってスコアが決まる。

ボールの進むスピードを選ぶこともできる。スピードは「SLOW」「NORMAL」「FAST」「FASTER」の4種類。ボールのスピードが速くなればなるほど、クリアするのが難しくなっていく。1度クリアしたところでも、ボールのスピードを変えると全然歯が立たなくなったりすることもあるかもしれない。



「INPUT　NAME」で入れた名前でスコアが表示される。好きな名前を入れよう

PASSWORD



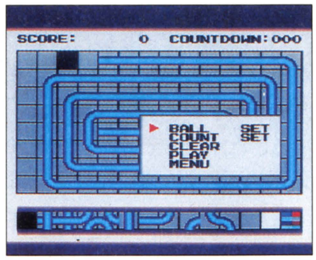
LEVELをクリアするとパスワードが表示される

LEVELをクリアするごとに、それぞれ数字4ケタのパスワードが表示される。その数字を「PASSWORD」で入れれば、ゲームの続きを楽しむことができる。

「昨日クリアできなかった、あのレベルを今日こそは!」なんてときにこれを使えば、スコアもそのままで続きができる。また、〝天の声2〟のバッテリーバックアップにも対応している。

EDIT

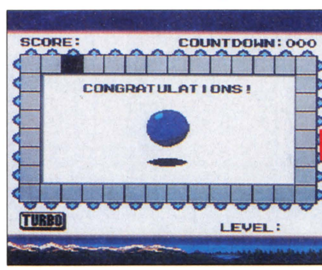
「EDIT」で自分でレベルを作れちゃう。ピースは全部で13種類。Ⓑボタンと十字キーでどれを置くかを選んだら、十字キーで置く場所を選び、Ⓐボタンを押せば決定。セレクトボタンでメニューが表示。好きなところにボールをセットして、Ⓑボタンで転がる方向を選ぶ。カウントダウンを設定すればワープ・トンネルが現れる。



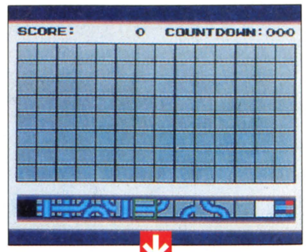
「CLEAR」で全部消えちゃう

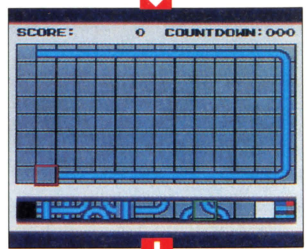


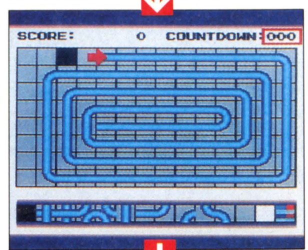
数字が0になると、ワープ・トンネルが。LEVELがより複雑になる

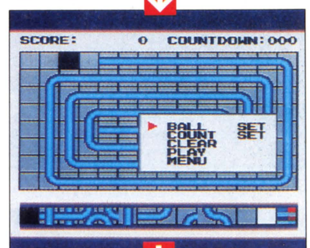


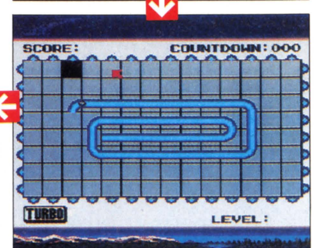
クリアするとこんな画面が出る











Ⓑボタンを押したまま十字キーの左右を動かしてピースを選ぶ。LEVELができたらセレクトでボールをセット。Ⓑボタンで向きが変わる

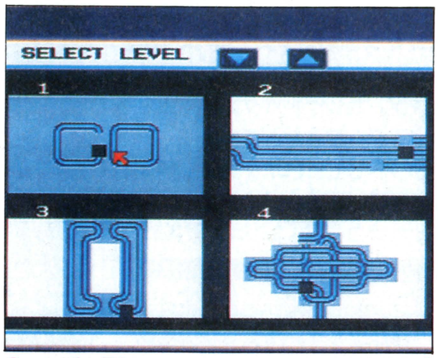
MUSIC

選べるBGMは、「LABYLINTH」と「OLIVIA」の2種類。どちらもなかなかいい曲。たまにはゲームの手を休めて、BGMに耳を傾けてみるのもイイ。思いがけないアイデアが浮かんだりするかもね。「SILENCE」はBGMなし。ゲームだけに熱中したい人はどうぞ。

BGMは2種類。ゲームにぴったりの、なかなかいい曲だ。気分に合わせて選曲しよう



LEVEL4まで一挙に紹介!!

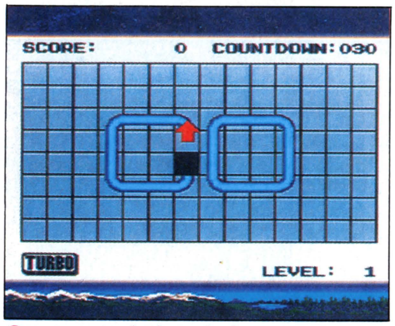


○いちばん最初の４つのレベル。クリアできるか？

それじゃあLEVEL４まで紹介しよう。どのレベルも特徴のあるものばかり。まだあまり難しくはないので、じっくり基本的な操作をマスターしておこう。ここでしっかりコツを覚えておかないと、次のレベルにはなかなか進むことはできない。

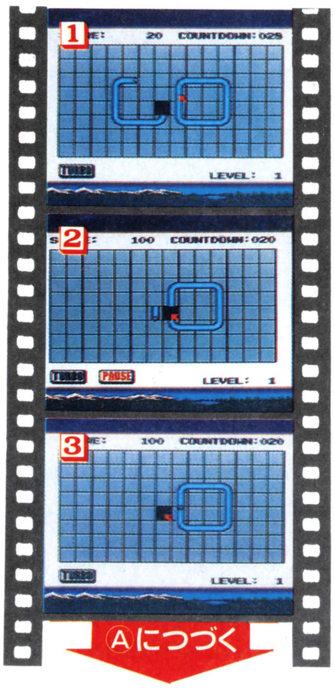
それぞれでいろんなテクニックを覚えていこう。ボールの転がるスピードよりも速く次の手を見つけることができるか？　それとも追いつけずにゲームオーバーになってしまうか？

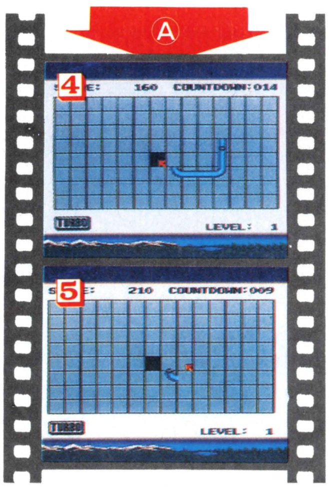
LEVEL 1



○レベル１は〝C〟と〝O〟の形をしている

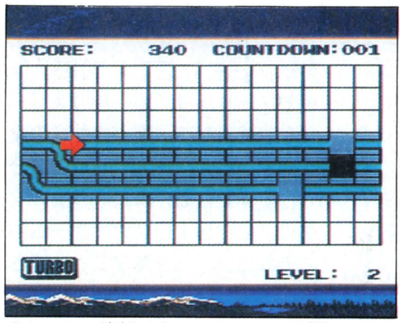
LEVEL１では、まずボールを乗せたままピースを動かすタイミングをしっかりマスターしよう。ボールがピースに乗るまでじっくり待って、乗ったらすばやくピースを動かす。あせってピースを動かすと失敗しがち。ボールの動きをよく見て、あわてずにピースを動かそう。





このLEVELでのポイントは、ボールを乗せてピースを動かすタイミング。写真2の位置でボールを確実にピースに乗せて、3のように右に動かす。それさえできれば、あとはなにもしなくてもクリアできる。あせらずに、落ちついていこう。

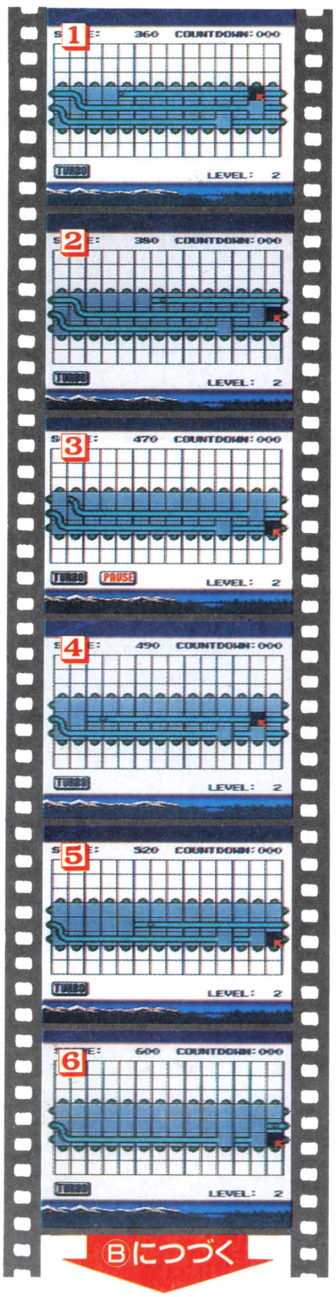
LEVEL 2

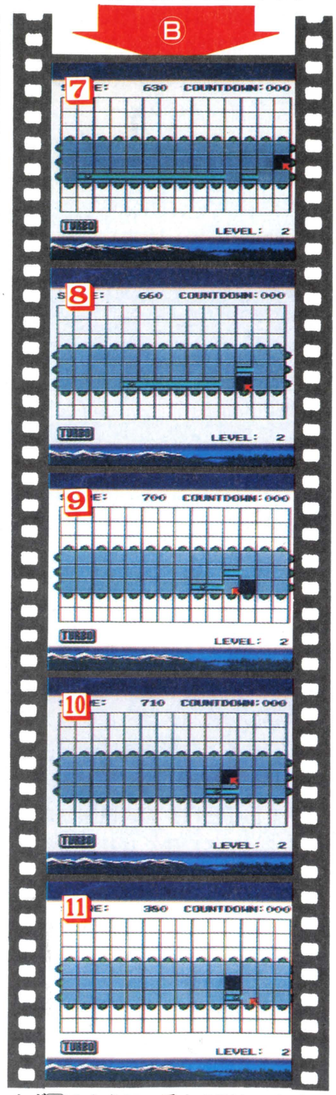


○なんだか複雑そうにみえるけど実際は……

LEVEL２ではピースをすばやく動かそう。できるだけ少ない回数で、どうすればパイプをつなぐことができるか。思いどおりのピースをスムーズに動かせるようにしよう。

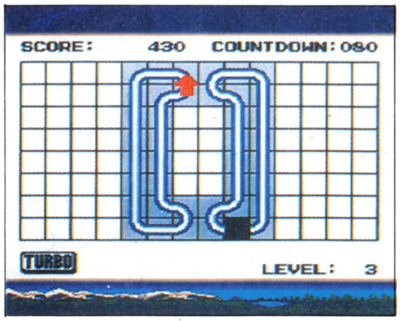
ワープ・トンネルも出現。トンネルに入ったピースが次はどこから現れるか、しっかり覚えておこうね。





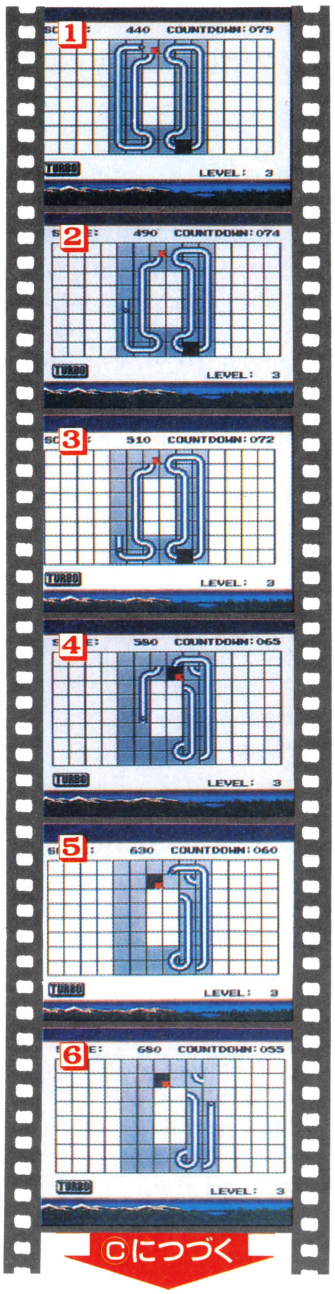
まず2のように一番上の列をつなぐ。3で矢印左のピースを右に動かし、その上のピースを下にして4にし、5の形へ。7矢印左隣２つのピースを動かし、さらにパイプピースを上にして8。矢印左のピースを右に、その上を下げて9にし、10の形につないでいく。

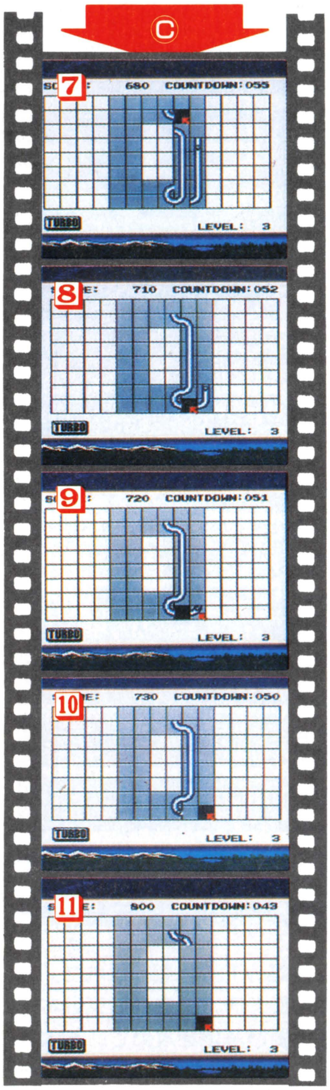
LEVEL 3



✪どこで右側にボールを運ぶかが問題

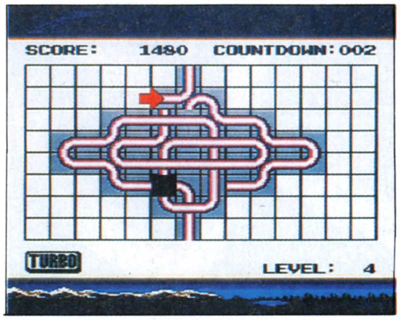
LEVEL3ぐらいまで進むと、いきなりクリアするのはかなり難しくなってくる。ここでのポイントは2つ。ボールを乗せて移動させるピースをどれにするか、そしてどこのピースをまとめて動かすか。何回かやってみるとなんとなく分かってくる。さあ、やってみよう!!





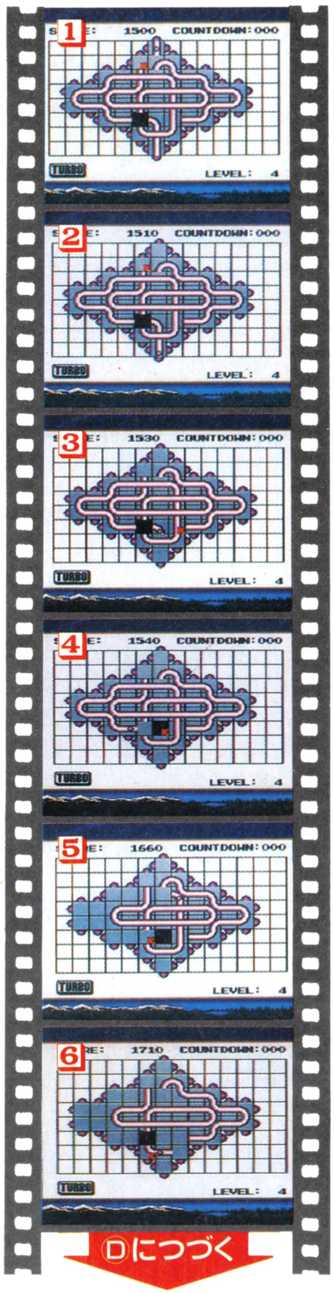
4の矢印のピースまでボールがきたら、5のように乗せたまま右へ。そして7の矢印から下のピースをまとめて上げて8にする。9の位置までボールがきたら、5と同じようにボールを乗せたまま左へ動かして10の状態に。あとはなにもしなくてもいい。

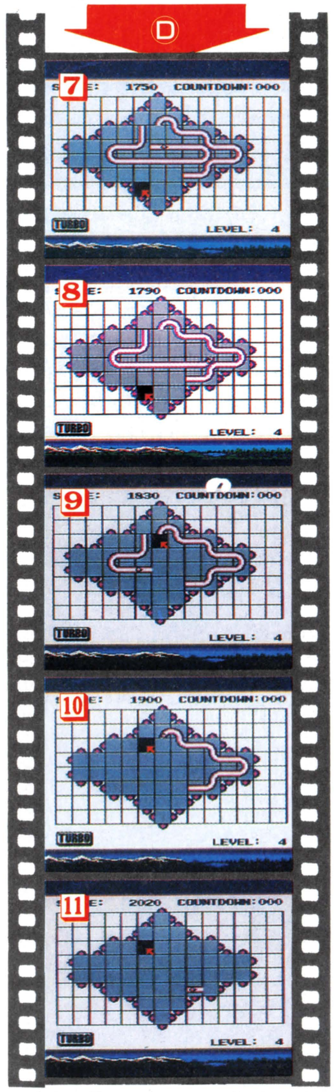
LEVEL 4



✪ぐにょぐにょ複雑そうだが落ち着いて

最後に紹介するのがここLEVEL4。「ムズかしそー」と思うかもしれないけど、落ちついてじっくり見てみると、そんなに難しくはない。ワープ・トンネルに入ったボールがどこから出てくるかに注意して、慌てずにピースを動かしていけば、必ずクリアできるはずだ。





いきなり1のようにワープ・トンネルが現れ2のように下からボールが出てくる。6矢印のピースまでボールがきたら上げる。続いて矢印右のピースを左!そして9の矢印の位置にあったピースをまとめて動かして、ボールがきたら右に動かし10へ。

NEW

飛装騎兵 SERD カイザード

迫力あるアニメ処理の戦闘シーン！



NCSお得意のシミュレーションが登場。
目的は、侵略軍に侵された地球を守ること。
人類の運命はキミのウデにかかっている。

'90年2月23日発売予定
NCS
6200円(税別) 3メガ

メカを操作するSFシミュレーション

『ガイアの紋章』、『ガイフレーム』と、PCのシミュレーションゲームを一手に引き受けている感じのNCS。今度の『カイザード』の特徴は、各シナリオによって異なる勝利条件、個性あるメカや、搭乗員の性格付け、細かいパラメータ設定などだ。難易度はわりとやさしめで操作も簡単なシミュレーションゲームで、初心者でも大丈夫。また、敵は当然ながら、味方のキャラも一度やられてしまうと、二度と復活しないことなどシナリオ要素の濃いゲームだ。

ゲームシナリオは全部で10



異星人の攻撃により、地上のおおくが敵のてに おちていた。
ここはきたの果て SAMANI。攻撃からのがれた このまちには 地球連邦ASIA軍の工場があった。

連邦軍の かんしの とどかない この工場で ASIA軍は TIP計画（機動戦闘空母ALTEA、高機動人型兵器SERDによる 戦闘攻略システム）を どくじに開発していた。

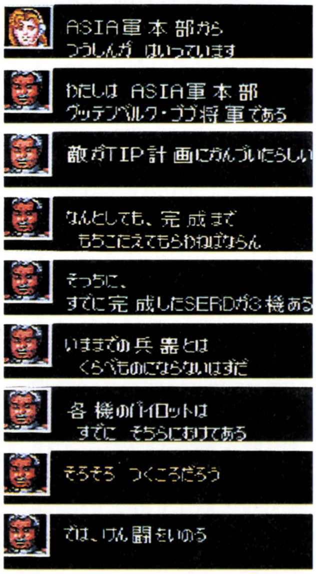
連邦軍は 反撃（地上奪回作戦）のため、 各軍に しょう集をよびかけた。
ASIA軍は ALTEAおよび SERDの戦線投入を 決め、完成をいそいだ。

そして、3機の SERDが 完成しALTEAの完成も目前にせまった。
そのとき、敵ていさつ隊の かげが レーダーに うつった。

いまは はる、この きたの地にも さくらのさくきせつが やってきた。

このゲームは、シミュレーションでありながら、各シナリオをクリアして次に進むというシステムになっている。シナリオは全部で10。といっても、プレイしたいシナリオをいきなり出来るわけではなく、最初から順番にこなしていかなければいけない。クリア条件はみな同じではなく、シナリオにより異なるので、よく考えた戦略が必要になってくる。

戦闘空母アルテアをうまくあやつれ



遥かなる24世紀の宇宙開拓の進む地球は、争いもなく、平和であった。そんな西暦2384年のある日、木星の開拓基地が何者かに襲撃され壊滅してしまった。侵略軍は、各惑星基地を破壊し、ついに地球に上陸。プレイヤーの目的は、地球軍の機動要塞空母ALTEAの艦長となり、SERD（高機人型兵器システム）つまり戦闘メカを操り、侵略軍の野望を阻むこと。機動要塞空母ALTEAはSERDを輸送、修理、補給、敵を攻撃することが出来る。シナリオにより、勝利条件が違えども、このアルテアが破壊されてしまうと即、ゲームオーバーになる。アルテアをうまく利用しよう。

各シナリオをドーンと紹介!!

シナリオNo.	シナリオタイトル	アジア本部からの指令
1	敵襲	連邦軍のTIP計画がばれた。敵の地球侵略を防ぐのだ。
2	アジア本部	連邦軍の味方基地、アジア本部が攻撃された。直ちに直行せよ。
3	戦線へ	地上要塞基地を攻めている本隊に合流し、基地を破壊せよ。
4	補給基地攻略	敵の重要基地である補給基地を撃破し、進撃を阻止すること。
5	地上決戦	チベット高原にある侵略軍の中心基地を破壊し、とどめをさせ。
6	補給	宇宙の敵を攻撃し、残りのSERDの補給を受けること。
7	宇宙の華	ラグランジュの宇宙要塞を破壊し、地球への攻撃を防げ。
8	月面基地	敵の手足とも言える、月面基地を再び取り戻すのだ。
9	激戦	速攻で敵要塞中心部に入り込み、壊滅的なダメージをあたえろ。
10	要塞決戦	最後のボス、MARIAHまでたどりつき破壊せよ。以上。

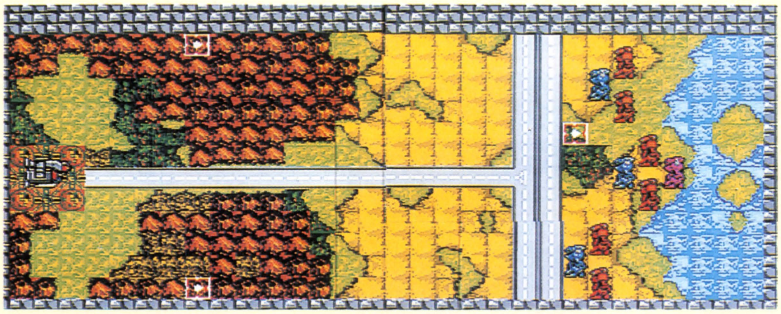
コマンド、地形効果を把握してプレイだ

シミュレーションゲームとはいえ、操作も簡単でとっつきやすいこのゲーム。コマンド表示も、すっきりして大きく、見やすい。戦闘時に攻撃範囲が表示され、移動時には移動可能範囲が表示されるのはとてもウレシイね。

移動、攻撃などの他に、変わったコマンドとして"発進"、"特殊"などがある。それらのコマンドはもちろん、各マップの地形効果もよ〜く把握して、プレイしたいものだ。

シナリオ1MAP

シナリオ1のマップはこんな感じ。それぞれの地形効果は戦略的に重要。覚えておこうね。



地形	項目	値
砂漠	移動消費量	−4
	防御効果	−30%
道	移動消費者	−2
	防御効果	−10%
平地	移動消費量	−2
	防御効果	±0%
	移動消費量	−3
	防御効果	+30%
基地	移動消費量	−2
	防御効果	±0%
森	移動消費量	−3
	防御効果	+10%
荒地	移動消費量	−4
	防御効果	+20%
海川	移動消費量	−1
	防御効果	+30%

戦闘空母アルテアから発進!!

どのシナリオも初めはSERD（戦闘メカ）は、機動空母ALTEAに搭載されている。一気に発進しなくても、ポイントへ移動して降ろすということもできる。発進シーンも、なかなか凝ってるぞ。



✪発進する搭乗員の顔、名前が表示される。凝ってるね



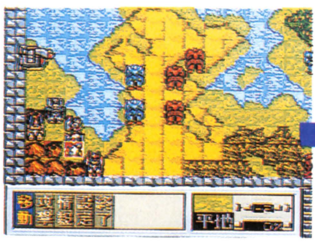
✪要塞空母アルテアから、SERDが発進するところ。カッコイイ



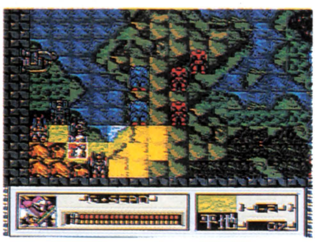
✪アルテアからの発進と同時に移動も可能。よく、考えて移動しよう

移動可能地域を表示

ユニットが移動できる範囲は、各ユニットによって異なる。XSERDが、変形するトランスフォームのような、航空ユニットタイプは移動可能範囲がかなり広いのだが、これらの移動可能範囲は、明暗表示される。暗いところは移動不可能地域だ。敵の動きや、地形効果を考えて移動しないと後で後悔するはめになるぞ。もちろん、移動可能地域だけ見るなんてことも可能だ。またくれぐれも、自分の攻撃範囲を知っておかないと最悪の事態になることも。



✪ユニットにカーソルを合わせてから、コマンドで"移動"を選ぶと



✪そうすると移動可能地域が、明暗で表示。これなら一目瞭然でわかる

戦闘は、迫力のアニメーション処理

なんてったってこのゲームのウリは、戦闘シーンだろう。戦闘になるとアニメーション処理に切り替わりハデなバトルが繰り広げられる。各ユニットの攻撃方法がさまざまで見応えあるぞ。また、移動時と同じように、攻撃時にも攻撃可能地域が表示される。戦闘シーンが、うざったくなってしまったら、設定でOFFにすることもできるようになっている。





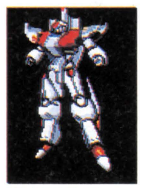
✪戦闘になると、攻撃効果など表示される

必殺！ 特殊攻撃さく烈!!

この特殊攻撃を使えば、攻撃が非常に有利になる。この特殊攻撃の使い方で勝負が決まると言っても過言ではない。ただし、使えるユニットは限られる。



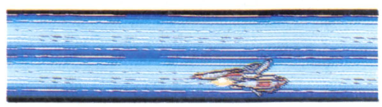
✪ここらで、"特殊"というコマンドをいっちょ使ってみるとするか



✪変形前は、このXSERDというメカだが



✪おおっ、手足が胴体に入っていくぞ。このへんはかっこいいアニメで



✪なんと、カイ・ウイングに変形。これが特殊機能のひとつだ

ただ戦うだけじゃ、勝利への道は遠いぞ!

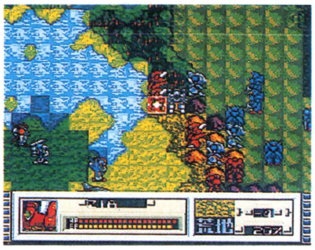
戦略を楽しむシミュレーションゲームだから、やみくもに戦っても勝てる見込みはない。ポイントは、まず各ユニットの特徴を把握すること。例えば、ユニットの移動可能地域、攻撃可能範囲などは、覚えておくべきだ。もちろん敵ユニットについても同様。あとは、空母アルテアの使い方だろう。以上のことに気をつければ、楽勝だ。

ユニットの能力を活かした戦い方を

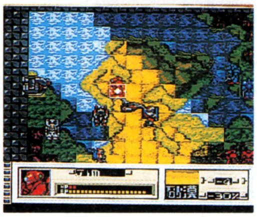
まずおのれのユニットの特徴を知るというのは、当然。その中でも特に攻撃可能範囲だ。接近戦が得意なのか、遠距離攻撃タイプなのかまず、知っておこう。



周辺の敵にダメージを与える特殊攻撃が使える



間接攻撃メカ。敵に近づかないよう

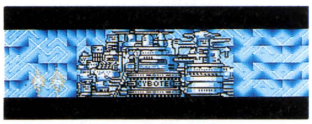


移動可能範囲が広いユニットは本当に重宝する

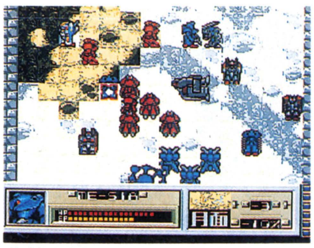
敵ユニットの特徴を知ろう

敵にもやはり、接近戦タイプや間接攻撃タイプなどがいる。コイツらに、漠然と突っこんでいってもやられるばかりだ。まず、間接攻撃タイプには、移動範囲が広いカイ・ウイングや、対抗して、こちらも間接攻撃で応戦しよう。くれぐれも、接近戦タイプを差し向けないように。たどり着く前にやられてしまうってこともあり得る。

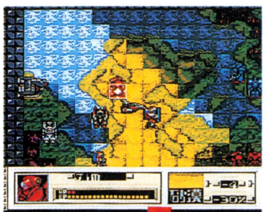
他に要注意なのは、向こうのボスメカ。こいつらは、やたら強いので、アルテアに近づく前に、叩いてしまおう。あと、ヒットポイントが少ないメカはできるだけ、先に攻撃しよう。メカ1体とはいえ、バカにできないぞ。



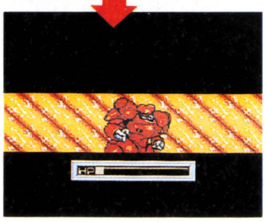
敵の基地や、ボスは無理してでも早めに倒すべし。後が、キツイぞ



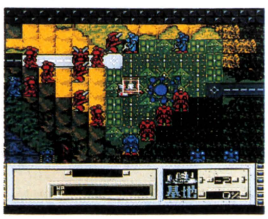
敵の攻撃できない位置に移動し、攻撃すればがぜん有利なのだ



おっ、コイツはヒットポイントが少ないぞ



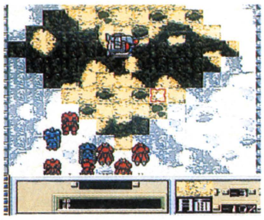
生き残しておくとロクなことがないんだよな



やばい、向こうの間接ユニットが狙っているぞ

要塞空母アルテアの使い方がポイント

アルテアは、ユニットを輸送するだけのものじゃないってことは前にも書いたよね。他にも、特殊機能として、ハンスキーバンダー砲という非常に強力な武器が使えるのだ。



アルテアを戦地中心部へ持っていくのも手だ



アルテアでは補給、修理ができる



敵が、アルテアめがけて突っ込んできたぞ。早くなんとかしないと



じゃあ、とっておきの特殊攻撃を使うとするか



究極破壊兵器、ハンスキーバンダー砲発射だ!!

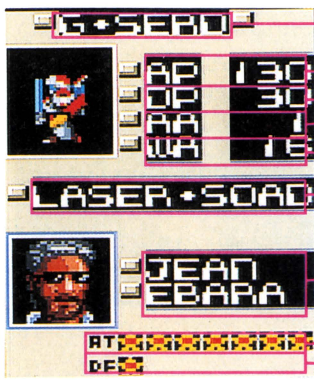
経験を積んで、強くなるのだ

戦いを重ねるごとに、味方の搭乗員は能力が上がる。攻撃したときは、命中率が、攻撃されたときには回避率が上がる仕組み。気にいったSERDを徹底的に強くしたりまんべんなく鍛えあげるなど楽しみ方は豊富だ。くれぐれも、敵にやられてしまわないように。



攻撃されるだけでも、能力値が上がるのは、結構うれしいゾ

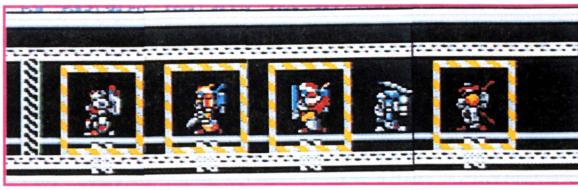
ユニット情報画面



- **ユニット名** つまり、搭乗員が操作するメカ名
- **攻撃力** 相手を破壊する攻撃力数値が高いほどよい
- **装甲** いわゆる防御力。カタイければカタイほどいい
- **射程** ユニットの攻撃が、届く距離をあらわしている
- **移動力** 文字どおり移動力。地形効果によって変わる
- **武器** メカユニットが装備している武器を表示
- **搭乗者** 搭乗員の名前。顔も左側に表示されている
- **攻撃経験値** アップすれば、攻撃の命中率があがる
- **防御経験値** 防御時の回避率が、あがっていく

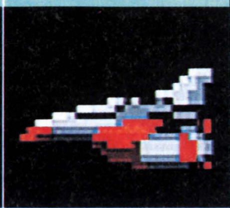
地球を守る我が連邦軍の同志たち

地球侵略軍を守る仲間は、ひとクセもあるヤツばかり。ただ、いきなり最初のシナリオで全員登場するわけではなく、あるシナリオで出会うというものだ。戦闘中にも会話が、ポンポン登場する。これらの会話はとてもユニークで、見てるだけでも楽しめるぞ。味方となるキャラの中でも、特殊攻撃が使用できるものだけを今回、紹介しよう。他にも、移動可能範囲、攻撃可能範囲を表示した。



⬅SERD発進画面をつなげるとこんな感じ。頼もしい

搭乗員 タクヤ・エバンス　メカ名 XSERD

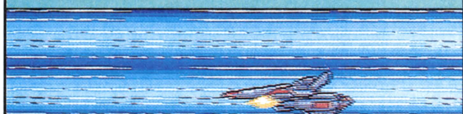
移動可能範囲



攻撃可能範囲



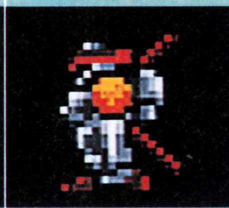
特殊攻撃





タクヤ・エバンスは、とても正義心が強い。XSERDが変形するカイ・ウイングは移動可能範囲がやたらと広く、さらに移動したターンに攻撃ができるというスゴイメカユニット。全SERD中もっとも使えるメカといえるだろう。

搭乗員 リー・ウォン・チェン　メカ名 WSERD

移動可能範囲

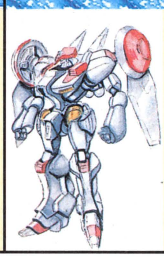


攻撃可能範囲



特殊攻撃





リーはとても人情家。メカのことならこの人の右に出るものがいない。"LOVE and PEACE"が口癖。特殊攻撃は、メガテリウム・ボンバーだ。これは、自分の身の回りの敵ユニットに125ポイントのダメージを与える。

搭乗員 ミーシャ・フローリア　メカ名 ESERD



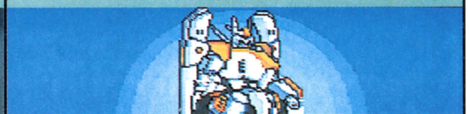

移動可能範囲

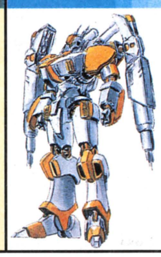


攻撃可能範囲



特殊攻撃





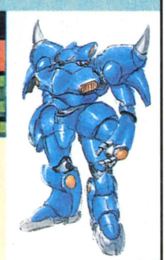
上流階級育ちのせいか、とにかくわがまま。戦闘中もとにかく、ピー、ピーうるさい。密かにタクヤ・エバンスに思いをよせているらしいのだが。敵の攻撃の命中率を下げ、味方ユニットを守るメソニックス・バリアーを使える。

地球征服を企む侵略軍

地球征服を狙う侵略軍もなかなか強者ぞろい。それぞれ、いろんな戦法を仕掛けてくる。例えば、自ら先頭に立って攻撃してくるものや、逆に部下に攻めさせるものなどいろいろだ。これらの指揮官は、移動可能範囲や攻撃範囲などずば抜けたモノをもっているので、なるべく序盤でやっつけるべきだろう。紹介した以外にも、強敵がウヨウヨ控えている。この敵キャラを全部倒せば、ある真実がわかるというのだが……。その真実とは何か、自分で確かめてほしい。

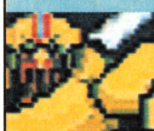
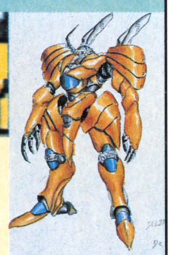
搭乗員 YUPPIE　メカ名 JIMCOM





MARIAH七将の一人。結構手強いぞ。用心してかかれ。

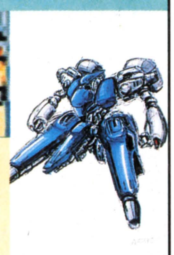
搭乗員 JAGUAR　メカ名 DEL・ZAC

地上基地では最高の強さ。シナリオ6で登場する。

搭乗員 RYU　メカ名 NOS・DIO





月面基地司令官。結構いやらしい戦法を使ってくる。



PC Engine
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL 075-211-0277
JPN USA TIME
:13-11: 2'20"
JPN USA TIME
:12-10: 2'28"
バックアップメモリ対応ソフト
対戦プレー
きみも、きょうからエースアタッカー。
簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめちゃう。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。
近日発売予定
SUPER Volley ball
スーパーバレーボール
発売価格未定
PCエンジン用ソフト
近日発売予定
SPECIAL RABIO LEPUS
ラビオレプス スペシャル
PCエンジン用ソフト
発売価格未定
キャンペーン実施予定。乞うご期待。
SYSTEM V ビデオシステム

ファミコン版で大人気の「ナイトライダー」がパワフルにエキサイティングになって、PC版で登場！

その名も「ナイトライダー・スペシャル」!!

ナイトライダー。陰謀と破壊と犯罪の渦巻く現代によみがえる正義の騎士。ドリーム・カー"ナイト2000"と共に、法の目を逃れる犯罪者達を追う若きヒーロー**"マイケル・ナイト"**人は、彼を"ナイトライダー"と呼ぶ。**デボン・シャイア**。マイケル・ナイトの良き理解者。**ボニー・バスト**。ナイト2000の制作メンバーの一人。巨大な悪に立ち向かう現代の騎士、ナイトライダー。今日、彼を待ち受けているものは、果たして誰か？



12月22日発売
標準小売価格**5,800**円(税別)
SRAM B.B対応
(天の声**2**)

PC Engine

PV100






株式会社 パック・イン・ビデオ　住所：〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F ☎03-5565-8732


MASYA
メサイヤ
ROM ROM
スタジアム
12月23日発売
試合の結果を左右するのは打率や防御率…なんていう野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。その他自分だけのオリジナルが2チーム編成できるエディットモード機能付で、さらにゲームは熱くなる。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、ロムスタで再び野球に熱くなる!
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップ
メモリ
対応ソフト









SF RPG

SOL・BIANCA

ソル・ビアンカ

¥6,200(税別)
'90/2月16日発売予定

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

バックアップメモリ対応ソフト

RPGの原点とは、物語の厚みと重要性!ということで、このソルビアンカはCDROMの莫大な容量を活かし、4本のロングストーリーと、各2本のミドル・ショートストーリーの計8本を収めることにしました。うち2本はキャラクターの行動によりランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化。キャラクターのレベルアップも、5種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる、マルチスキルシステムの導入で自分好みのキャラクターを作りあげることも簡単にできる。厚みのある物語にさらに厚みが加わって、ゲームが終わった時にはTVドラマを見ていたような感動の嵐に君は包まれることだろう!

ソル・ビアンカ オリジナルアニメビデオ '90/2月発売予定!
オリジナルCD '90/1月発売予定!





SFファンタジーシミュレーション

ガイフレーム (3メガ)

PC Engine

- 連続したひとつのストーリーとして展開するゲーム展開
- 迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーン
- 新兵器生産のタイミングが戦局を左右するランダムイベントを採用。

¥5,800(税別)'90/1月26日発売予定

バックアップメモリ対応ソフト

SFシミュレーション

飛装騎兵カイザード (3メガ)

PC Engine

●緊張感の高いSFストーリー中、最終戦闘まで10のシナリオ設定●キャラクターは戦闘を通じて成長し、過程にはRPG的要素タップリ●シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、全画面使用の戦闘シーンは迫力満点。

¥6,200(税別)'90/2月23日発売予定

バックアップメモリ対応ソフト

ミステリーアドベンチャー

謎のマスカレード (3メガ)

円陣探偵社捜査日記

PC Engine

●伝説の西洋館でおきた殺人事件を個性豊かな6人の探偵が解決してゆくミステリーアドベンチャー●全5章のミステリアスな構成。トリックやナゾ解きも面白さ十分●新ゲームシステム採用、スムーズな操作性。PCエンジンならではのグラフィックと音楽もさすが。

¥6,000(税別)'90/3月2日発売予定

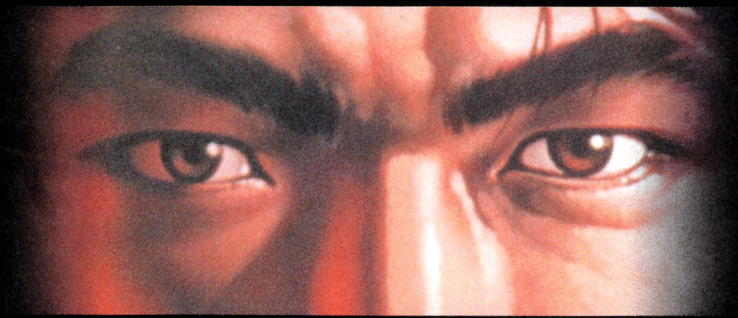
バックアップメモリ対応ソフト

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時

師走八日　金ノ曜　見参　六八〇〇圓(税別)

忍—SHINOBI—

悪は滅びるが宿命なり…



行く手を阻む刺客、息詰まる死闘。
手裏剣と忍術を操る忍者格闘絵巻。
いざ、PC円陣に参上。

PC Engine

■アスミックPCエンジン専用テレホンサービス　☎03(235)5903

ASMIK　株式会社アスミック　〒162 東京都新宿区揚場町1-21



SHOW撃波
震えるゲーム革命
発売 12/22 予定
復讐の炎は熱く、
戦い方は誰よりもクール
RED ALERT
レッドアラート
パワーだけでは戦えない常識を打ち破るアクションゲーム。多彩なステージに待つ大がかりな任務。的確な状況判断と緻密な戦略が運命を左右する。リアルなグラフィック、圧巻のビジュアルシーン。あっと驚く声優の声。CD-ROM² ならではの臨場感あふれる演出と、戦闘能力の上がるRPG要素に気分は高まる。CD-ROM² が作るとアクションゲームは知的レベルで勝負する。
希望小売価格 6,780円（税別）
発売予定 12.22
コズミック・ファンタジー
冒険少年ユウ
名作にふさわしい夢あふれる壮大なストーリー。
アニメビデオ一本分に匹敵する20分もの長さを、他を寄せつけないクオリティの高さで描き出す見事なビジュアルシーン。CD-ROM² のパワーをフル活用した想像を絶するゲーム内容。感動を一生あたためておきたい、完成度の高い自信作!!
かつてないビジュアル重視のRPG
その素晴しい世界をキミに送る!!
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT
希望小売価格 6,780円（税別）


マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
全世界・手中
これはトンでもないヤツがやってきた！
シミュレーションゲームの頂点を極めた、
あの『スーパー大戦略』が、PCエンジン
R²ROMで大変身・新登場！
《近日発売》
勝つか、負けるか？
戦略方法は君の腕次第だ！
CD ROMならではのリアルなサウンド&グラフィック。リアルファイティングスクリーンは思わず手に汗握る大迫力！ 生産タイプは全28種類、戦略マップはなんとバラエティー豊かに55種類とダイナミック。PCエンジン「スーパー大戦略」なら、もう全世界を君の手にすることも不可能ではないかもしれない。
シミュレーションゲーム
SUPER大戦略
スーパーだいせんりゃく
©1988 SYSTEMSOFT CORP.



Enjoy Hudson
ジャンプだ、頭突きだ、宙返りだ！
かみつけ、泳げ、滝を昇れ！
笑え、怒れ、気絶しろ！
原始パワーで画面いっぱいアバレまくれ！
PC原人は、キミの本能のまま反応するぜ！
知恵はないけど、頭が武器だ！
原始が舞台のコミカル・アクションPC原人！
体育5
跳べ
頭突き
泳げ
怒れ
かみつけ
PC原人
PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS
©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS
©RED
12月15日(金) 発売
希望小売価格 5,800円(消費税別)
PC Engine
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

INFORMATION GLOBAL SERVICE

Game Princess

「ゲームプリンセスイメージ少女コンテスト」募集要項

PCエンジンファン 100万人のプリンセスを探せ!

●**資格**:15才～20才の未婚女性。プロ・アマ不問。自薦・他薦不問●**方法**:市販の履歴書一通。身長・体重・靴のサイズ・血液型。写真2枚(顔・全身)3ヶ月以内撮影のもの。サービス判以上のカラー。返信用封筒・切手同封。自己PR文または音声カセットテープ。未成年者は保護者の同意書同封。●**締切**:平成元年12月25日必着●**宛先**:〒150 東京都渋谷区恵比寿南1の2の10 ユニオンビル205「ゲームプリンセス」Ⓕ係 ●**選考方法**:予選／書類審査で約20名選出。審査結果は平成2年1月10日までに郵送。 本選／平成2年1月21日。面接及びカメラテスト。自己PR、MC審査。交通費支給。●**合格後**:(株)IGSの新商品プロモーション用ポスター、パンフレットにモデル出演及び、年5～6回のイベント出演。●**賞**:Game Princess 賞金100万円。準Game Princess(2名)賞金各20万円。他ゲームプリンセス・準ゲームプリンセスの推薦者にPCエンジンプレゼント及び、応募者全員の中から抽選で30名様IGSオリジナルグッズプレゼント。●**任期**:平成2年1月21日より1年間。●ゲームプリンセス発表イベントに抽選で200名のゲームファンをご招待。 ※ゲームプリンセスは、(株)IGSのゲームソフトのブランド名です。

●お問い合わせ 03(791)3731

●ゲームソフトの最前線に、いまデビューする衝撃のシューティング・ゲーム「サイバー・コア」。つねに新感覚を追求するゲーム・フロンティアたちに、従来にない刺激と興奮を体感させる、サイバーパンク感覚のゲームです。

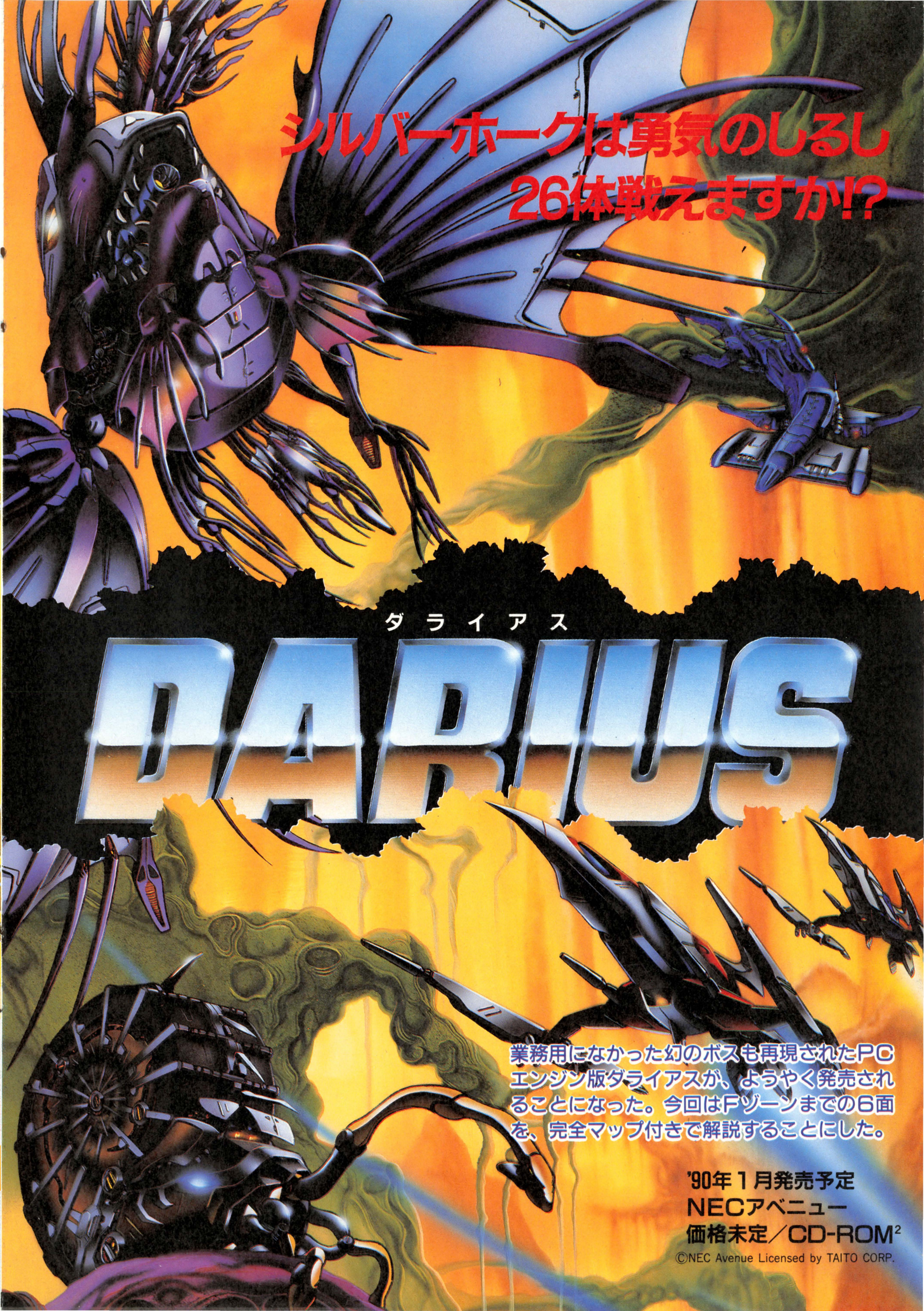
●IGSは、これまでに多数の画期的なビジネス・教育用ソフトを開発し、まさに業界のリーディングカンパニーとして活躍してきました。そのIGSが、すべてのノウハウを凝縮し、新しい感性を注入して開発した、ゲームソフトのデビュー作がこの「サイバー・コア」です。

Cyber Core

3月発売



大気圏が存在していることが不思議なくらいだった。不器用に体を揺さぶるこの鈍い衝撃波が、メランジ加藤にはむしろいとおしかった。突然目の前に広がる地球の姿。それは第四区の探査飛行に向った110年前の記憶とはあまりにもかけ離れていた。いや、7ヶ月前地球との回線が途絶えた時ですら想像しえなかった光景。醜く変貌した地表。昆虫状の生物が支配する異形の世界。そのどこからも、いとおしさなどはミジンも感じられない。既にマザーシップの対生体分析装置がこの尋常でない状況を読み取っていた。外部からのある種の遺伝子情報が、あらゆる生命体を侵していった結果だという。「人間は……この惑星に人間はもう一人も残ってないというのか」無意識のうちにも人影を追うメランジ加藤の視界をはばむかのようにグロテスクな昆虫らしき一群が向ってくる。人類の終焉の、まさに最後の瞬間を想わせる無気味な緊張感がメランジ加藤を襲う。

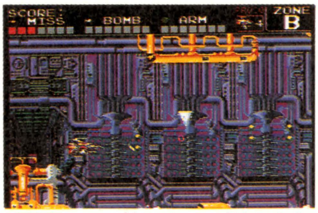

シルバーホークは勇気のしるし
26体戦えますか!?
ダライアス
DARIUS
業務用になかった幻のボスも再現されたPCエンジン版ダライアスが、ようやく発売されることになった。今回はFゾーンまでの6面を、完全マップ付きで解説することにした。
'90年1月発売予定
NECアベニュー
価格未定／CD-ROM²
©NEC Avenue Licensed by TAITO CORP.

パワーアップユニットで自機を強化する

驚異の3画面&重低音ボディソニック付きのきょう体・中間色をふんだんに使用した美しいグラフィック・画面狭しと激しい攻撃を繰り出すボスキャラ……で名高いダライアスがついに登場！ だが喜んでばかりもいられない。気楽な気持ちで向かっても簡単にはクリアできないだろう。まずは下準備として、お助けパワーアップシステムについて説明だ。敵のザコキャラは大きく分けて2種類ある。空を飛びながらシルバーホークを攻撃する飛行キャラと、地上から攻撃するものや空中を浮遊しているものがある固定キャラだ。色違いのキャラを倒すとパワーアップユニットが出現するので、必ず破壊してシルバーホークを強化していこう。

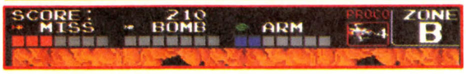


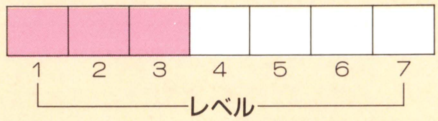
⬆飛行キャラにはひたすら連射だ！



⬆地上にいる敵はボムで破壊しよう

パワーアップゲージ



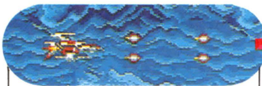


パワーアップは、ミサイルなどシルバーホークの前方攻撃に関するもの、ボムに関するもの、そして防御に関するもの、の3種類。それぞれ、初期の状態はレベル0で、ユニットを取るたびにレベル1、レベル2、‥‥と7まで上がるようになっている。レベル7でユニットを取ると、ミサイルはレーザーに、ボムはツインボムに、などと1ランク上がり、そのランクのレベル0になる。つまり、1ランクは0から7までの8段階に分かれている。3ランクめのレベル7が最強の状態だ。

対空攻撃

ミサイル、レーザー、ウェーブの3ランクに分かれている。どれもレベルが上がるにつれて、発射速度が増し、より強力な破壊力を発揮する。

ミサイルのレベル7からレーザーのレベル0にパワーアップしたときは、かえって攻撃力が弱くなってしまったような感じになってしまうが、ランクがウェーブになると非常に強力な攻撃ができるようになる。地道にユニットを取るようにして、確実にパワーアップさせれば、後半の展開も楽になるだろう。



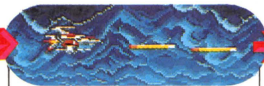
ミサイル

初期状態は1発ずつだが、レベルが上がるにしたがって、1度に発射される弾が2発3発と増していく

0←レベル→7



弾数が増える



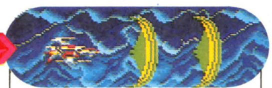
レーザー

敵を貫通して破壊する。レベルアップにつれて、段階的にサイズが長くなっていくようになる

0←レベル→7



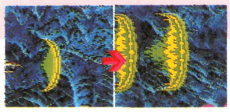
長くなる



ウェーブ

敵と背景までも貫通して破壊する。レベルが上がるとたてのサイズが大きくなり広範囲のものを破壊できる

0←レベル→7



大きくなる

対地攻撃

ボム、ツインボム、マルチボムの3ランク。始めのうちは、対空攻撃に比べて補助的な働きしか果たさないが、ランクアップすると頼もしい味方となってくれる。とくに、マルチボムは後方も攻撃できる。



ボ　ム

下に向かって発射される。山や谷が多い地形でより威力を発揮する。飛行キャラも上にまわれば攻撃可能だ



ツインボム

上下2つの方向に向かって発射される。天井の攻撃もできるようになるので、かなり楽になるはずだ



マルチボム

前方・後方の上下、計4方に向かって発射される。4方の敵を破壊するので防御的な役割も果たす

防　御

敵の攻撃を3回まで防いでくれる。アームを保持している状態で、さらに防御ユニットを取ると1回分（スーパーアーム、ハイパーアームのときは2回分）の耐久力が追加される。最強状態では耐久力の追加はない。



アーム

敵キャラの弾、体当たりを防御する。防御の中では一番弱いが、裸の状態より全然マシというものだ



スーパーアーム

敵キャラの弾、体当たりを防御する。という点はアームと変わりないが、耐久力はこちらの方が上



ハイパーアーム

敵キャラの弾、体当たり、さらに障害物の接触にまで耐えることができる。まさに金のヨロイという感じだ

※画面は開発中のものです

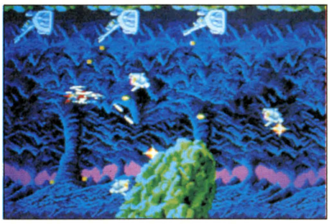
CD-ROM²版に登場する26体のボスキャラ

なんといっても、ロムロム版のダライアスの魅力は、総勢26体にもおよぶボスキャラ・巨大戦艦だ。オリジナルの業務用でさえ11種類しか出現しなかったのに、これには各ゾーンとも違ったボスが用意されている。実は、業務用でも、企画の段階では各面に別々のボスを入れる予定があったそうだが、結局11体に削られたのだ。

それでは、晴れてお披露目となった『幻のボスキャラ』を含め、全キャラをゾーンマップに沿って紹介しよう。ここにあるキャラを見て「アッ!」と思った人もいるんじゃないかな? そう、ハイパースティングやリトルストライプなどは、業務用の『ダライアスII』で登場するボスと同じなんだ。

また、ダライアスのボスは、ザコキャラとはてんで比較にならないほど固いうえに、怒濤のごとく激しい攻撃をしかけてくるので、それなりに覚悟して戦わないとやられてしまうぞ。

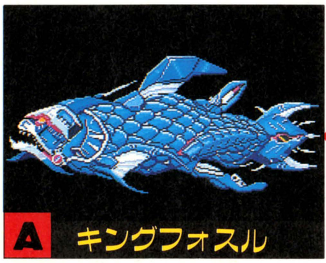
各ゾーンは、ループしているマップを3周した後にボスが登場するようになっている。ボスを倒せば面クリアとなり、7つのゾーンを攻略すればエンディングだ。



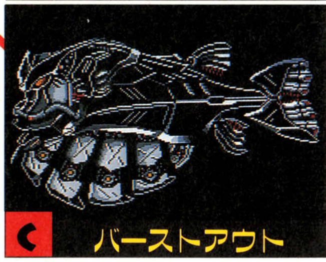
これは通常マップのところ



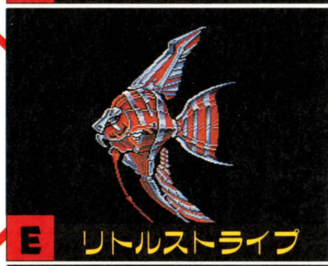
業務用の画面だ。見比べてみよう











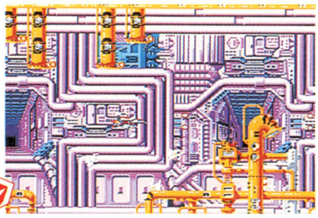


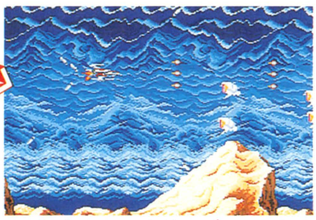


次のゾーンは二者択一で選ぶ

ボスを撃破して先に進むと上下に分かれた分岐点が現れる。画面中央より上か下かに自機を移動すると自動的に次のゾーンが始まる。中央でじっとしていると、分岐点の壁に当たって大破してしまうので要注意。





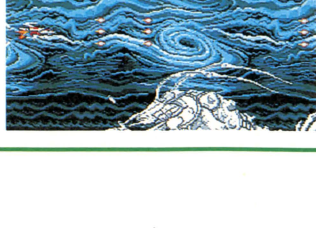


好きな方を選択できる

ゾーンAからは、ゾーンBかCへ移動することができる。当然難易度や攻略方法も違ってくるので、いろんなルートをたどってみるのもダライアスの楽しみ方のひとつだ

ボスキャラは浮上しながら出現

ゾーンの最終地点に来るとボスの登場だ。ボスが現れるときは、下からゆっくり上へせりあがるように出てくる。まさに息をのむ瞬間だ。





背景も変わり上のほうが少し現れてきたところだ





⬆いかにも「真打ち登場！」というような感じで演出効果としてイイ味だしてる

飛行敵キャラクター一覧

空中を飛んでくる敵キャラは全部で26種類。それぞれシルバーホークに対してどのような飛行パターンをもっているかがわかるように示した。全てのパターンを把握すれば、攻略も易しいはず。出現場所と合わせて覚えよう。

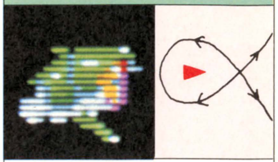


●飛行キャラのほとんどは、先手必勝で早めに叩きつぶそう

データの説明

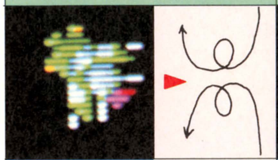
キャラクタの名前	
写真	動き
説　明	

ネシウム



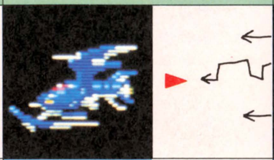
画面前方から出現し、自機のまわりを1周する。中央にいれば恐くない。

アスターゼ



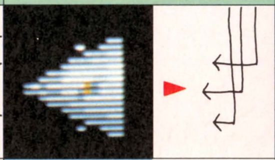
2編隊が上下から迫ってくるときはどちらか一方を確実に破壊しておけばよい。

ミラーゼ



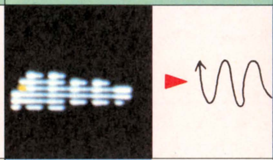
こいつは撃破した後にも破片が散るので、破片も各個撃退する必要がある。

フォルム



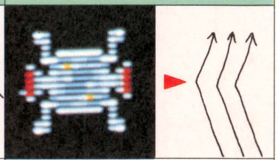
上方から直角に反転して自機に迫ってくるが、動きが予想しやすいので楽勝だ。

ドリン



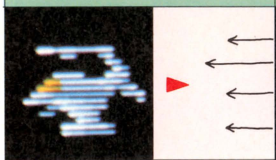
前方から、ゆらゆらゆれながら飛来する。ミサイルを撃っていれば勝手に当たる。

スレイド



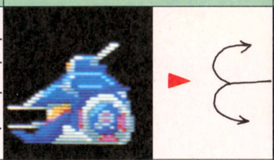
画面下から高速で突進してくる。自機を前方に出しすぎていると危ない。

ロロキン



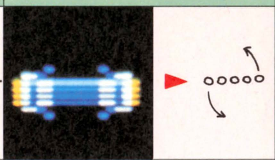
前方より直線状に飛来する。平行に編隊を組んでいるので、各個撃破すること。

ソイド



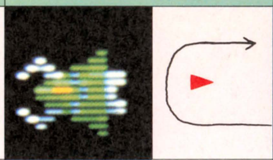
ゲーム全般に登場するちょっと固い敵。ひたすら連射で早めに撃破しておこう。

タノール



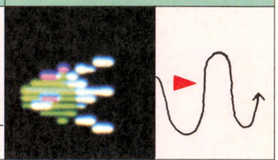
直線状の編隊が、真ん中の機体を中心に回転している。あわてず射軸を合わせる。

ブラーボ



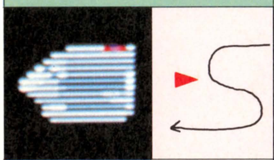
一旦画面後方にまわり込んでユーターンしていくので、早めに全滅しておく。

サイクリン



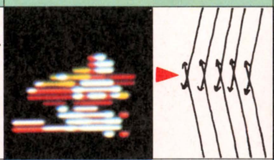
画面後方から出現するイヤな敵。波状の飛行パターンを読んでまわり込もう。

アミド



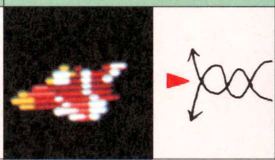
画面右上から現れ、S字型に移動して、画面後方に消えてゆく。無視するのも手。

ホルム



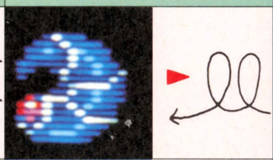
何の前ぶれもなく上下より突進してくるので、出現場所を覚えておいて回避する。

クロム



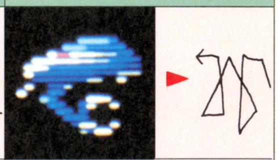
正面から大量に弾を散らしながら飛来する積極的な敵。あわてず早めに撃破だ。

バルビ



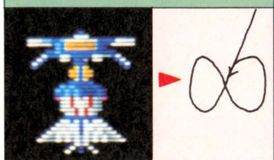
前方で円を描くように動くので、巻き込まれないように注意しよう。

デリドマイド



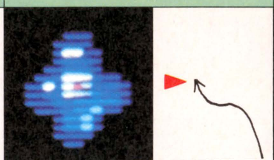
なんとも複雑な運動をしつつ現れる変な敵。出現を確認したら、とっととと倒せ。

デキタリス



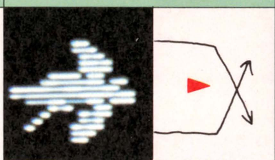
画面右上から出てきて8の字を切りながら、画面上をたむろしている。固いぞ!

リモナー



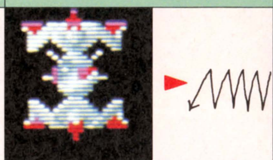
攻撃すると1匹が2匹に分裂するのでユニットも2つになる。ラッキーな敵?

スピクリム



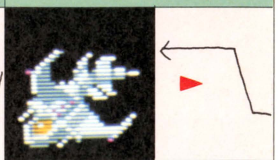
後方上下から1機ずつ急速接近してきて、画面前方でクロスして消えてゆく。

セトア



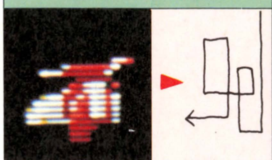
ジグザグ運動をしながら近付いてくるので、射軸を合わせにくいのが難だ。

クロドライド



画面前方中段から出現し，その後上に移動しそのまま画面後方に消えてゆく。

ラルジル



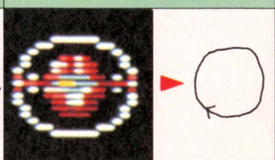
比較的移動パターンは予測しやすい。上に逃げた敵は無理に追わないこと。

カイン



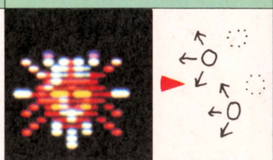
画面前方から出現し、散開する。動きも速くはないので、いいお客さんといえる。

チオナミド



編隊を組んで、円形を描きながら高速で迫ってくる。ヒマなときに倒しておこう。

フェナ



いきなりテレポートするので、出現したら速攻で倒すこと。手間取ると命取りだ。

ヤズカタカーミィ

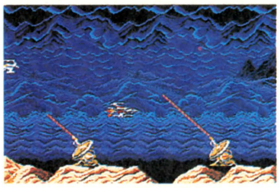


ボスともたもた遊んでいると出現する。対処法は、ボスをとっとと倒すことだ。

►はシルバーホークを表しています。

固定敵キャラクター覧

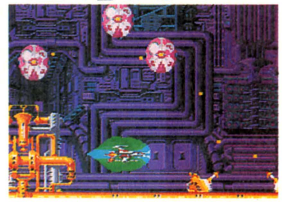
地上にあるものや空中を浮遊している固定キャラは、全部で25種類。ほとんどが、弾やミサイルを撃ってくるので、攻撃パターンがわかるようにした。攻略とは関係ないが、名前を後ろから読むと…ン？



⇧固定キャラの中には相手にしないほうがいいものもある

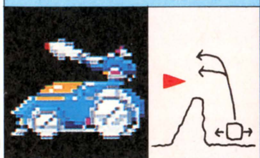
データの説明

キャラクタの名前	
写真	攻撃
説　明	



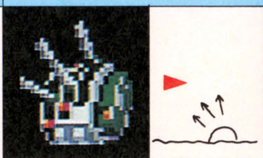
⇧ベンサーやメヅヒから発射されるホーミングミサイルには注意しよう。なるべく破壊したい

ベンサーG21



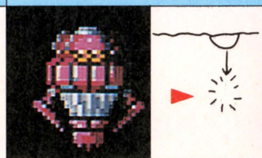
誘導弾を撃ってくるいやな敵。発見したらボムが当たるような体制に素早く移動。

タジフA5



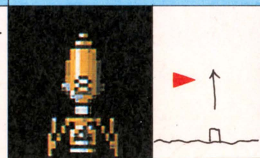
3方向に弾をバラまく。早めに倒すのがいいが、弾が来た時は上に避けよう。

マヤリークD18



ある程度近付くと上から落ちてきて爆発する。爆発に巻き込まれても死ぬのぢゃ。

ワ・ガセハH20



座標が重なると上に飛んでくる。早めに倒すかまたはわざと飛び立たせて避ける。

ノウコV15



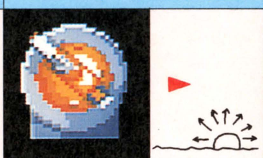
ちょこちょこと跳ねまわるので、位置を限定しづらい。ミサイルで倒すのも一興。

ラハーオB22



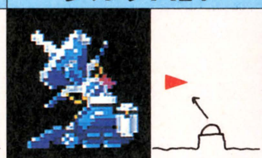
上下2個組みでバリアーを張っているので、どちらか一方を速攻で倒すこと。

ニータササN2



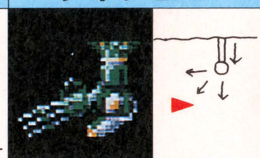
回転しながら全方向に弾をまき散らす。早めに倒さないと運のツキ…。

ウカサR24



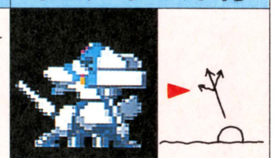
3～5発の連続した弾を撃ってくる。空中キャラとの複合攻撃には注意。

タボクC4



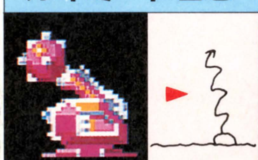
3方向に砲芯を移動して連続に弾を撃つ。天井ぎりぎりにへばりついて倒せ。

ラムーシニT13



放たれた弾が空中で3発に分裂する。下で避ければいいので大した問題じゃない。

カオミートE6



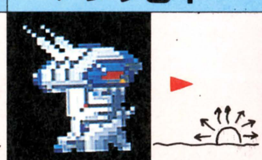
こいつの撃つデカイ弾は破壊不能。弾を避けつつ本体を直接攻撃せよ。

トモマヤJ23



左上にしか撃ってこないが、発射するレーザーの破壊力が大きいので接触に注意。

ノジッS1



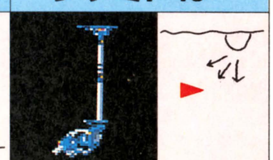
砲台を回転させて全方向に弾を撃ってくる。見つけしだい破壊するべき敵だ。

ラムマイF14



ほぼ全方向に弾を撃ってくる敵。撃ちもらしたときは後ろがやや手薄だ。

ジツミP19



これも天井にへばりついて速攻で倒す。後ろへは弾を撃てないので死角になる。

ターリヤM8



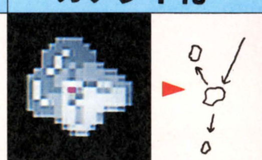
前後に動きながら大量の弾を吐いてくるのでやっかい。確実に破壊すること。

シイラシK9



前後への攻撃が主。上が手薄だが、通過してもまだ弾を撃ってくるので注意。

カナタＩ10



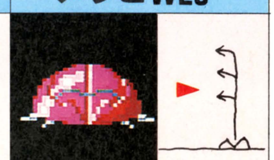
シルバーホークの弾が当たると分裂し、ワガターキになってしまう。

ワガターキL3



一直線に通過する。恐ろしく高速に移動する。はっきり言って弾より早い。

メヅヒW25



ミサイルを真上に発射する。放たれたミサイルは直角に曲がり水平移動する。

タバシY12



上下にぶらぶら移動しているだけの敵。固いので、あんまり相手にしないこと。

オデヒX16



これも全方向に弾を撃ってくる要注意の敵。絶対逃さずに破壊しよう。

ダチマU11



なかなか固く、動きに対して射軸を合わせにくいので、かわしてにげてもいい。

ラワガスZ17



シルバーホークが近付くと下に動くので、その上を通過する。倒さなくてもいい。

ワカシイQ7

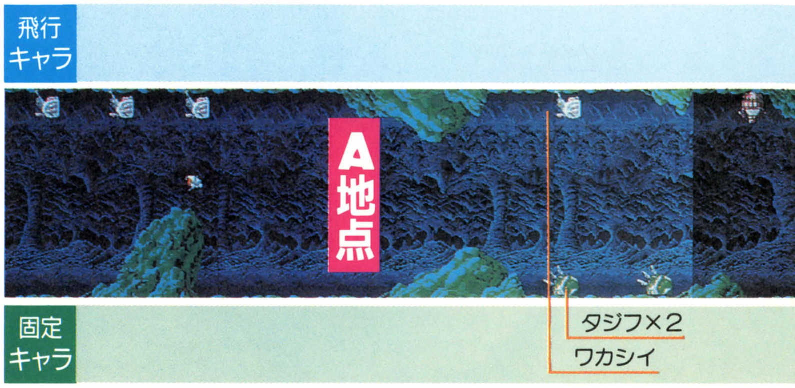


弾の発射範囲が少ないので楽勝。後が死角なので通過してもかまわない。

ZONE A

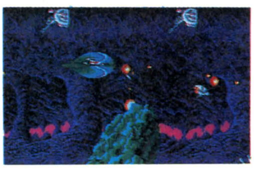
宇宙洞窟

各ゾーンは二者択一でセレクトできるけれども、このゾーンだけは、イヤでも必ず通過しなければならない。シルバーホークを移動させることができるスペースも大きいほうなので、まずは腕試しといったところか。



ココがポイント!

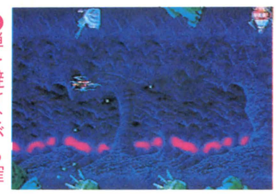
慣れてしまえば、攻略はそれほど苦労しないだろう。飛行キャラは、ほとんどがネシウムやソイドで、地上キャラの密度もあまり高くない。ただし、いくらザコといえども、同時攻撃をしかけてくる場所は注意しなくてはならない。出現地点を覚え、現れたらすぐに破壊しよう。なにしろ最初のゾーンなので、自機も大してパワーアップしてないはずだから。ベンサーだけには要注意。ホーミングミサイルを連続で吐かれると厄介なので、遠くに逃げてやり過ごすかボムでサッサと叩きつぶすようにしよう。


⇧洞窟の奥が赤く点滅する

タジフとワカシイのダブル攻撃

2周目以降にタジフとワカシイの固定キャラが、上下から一斉に弾を撃ってくる。ワカシイは2発ずつで、タジフは3発同時に発射する。しかし、どちらのキャラも後方には攻撃できないので、相手をせずに通過してしまうのもひとつの手だが、下方にいる2台のタジフについては、ボムを使って倒しておいたほうがより楽だ。ただ、すぐ後にマヤリークが控えているので、あまり前に行きすぎると思わぬトバッチリをうけてしまうなんてことにもなりかねない。

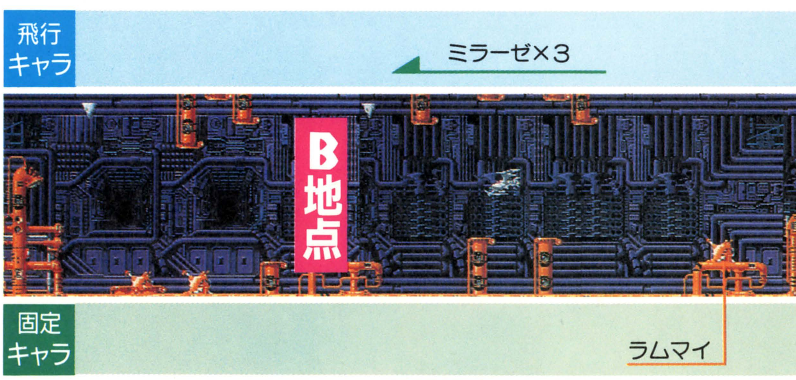

⇧上からはワカシイの攻撃。下からはタジフの攻撃


⇧弾を避けながら確実に攻撃するようにしよう

ZONE B

都市地帯

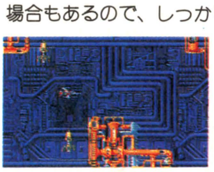
無数のパイプらしきものが縦横に配置されている都市地帯。二重スクロールが良くわかり、ビジュアル的にも美しいゾーンだ。でも、背景ばかりを眺めていないで、敵の動きににも注意を払わないといけないぞ。



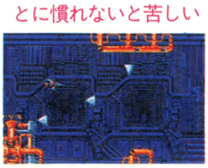
ココがポイント!

フォルムやスレイド、ワ・ガセハなど、動きの速い敵が出現するので、ゾーンAよりは難易度が高くなる。それに、都市地帯の特徴だけど、垂直にそびえ立つ障害物の向こう側にいる敵を倒すのがなかなか面倒だ。狭いところも数か所あるので注意しなければならない。

背景が複雑なため、敵が発射する弾が見にくい場合もあるので、しっかり見極めることも必要だ。


⇧ワ・ガセハの突進に注意しよう

⇩フォルムを避けることに慣れないと苦しい

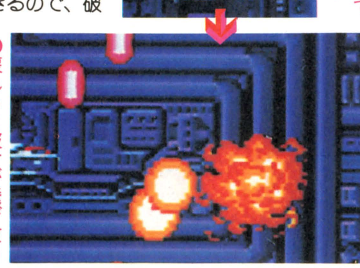


破片が飛び散る

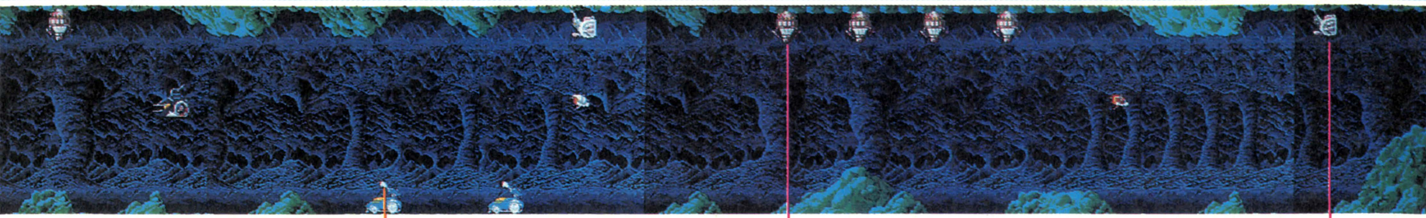
ゆっくりと飛行してくるミラーゼ。破壊すると破片が飛び散るが、これに当たるとダメージを受けてしまう。ミサイル攻撃で消すことができるので、破壊した後も連射しながらまっすぐ進めば大丈夫だ。とくに攻撃はしてこないので、面倒だったら相手をせずに通りすぎてしまっても構わない。

このゾーンに登場する飛行キャラの中でも比較的易しい敵だが、大きめのキャラなので、ほかの敵と同時に出現したときは、ぶつからないように注意が必要だ。


⇧飛行キャラでは大きいほう


⇧壊れると破片が飛び散る

※各マップ内のアルファベットは同一地点を表しています。また、敵キャラの引き出し線で、ーで示したものは1～3周目に。ーで示したものは2、3周目に。ーで示したものは3周目のみに出現することを表しています。

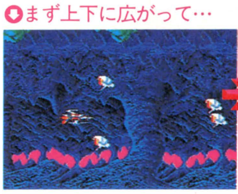


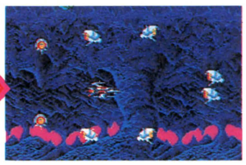
ネシウムの対処法

ネシウムは飛行パターンを知っておけば、楽勝で倒せるザコキャラだ。

画面のやや後方で円を描くようにUターンをして戻って行くのだが、その円の中心あたりで連射をしていれば、簡単に全て破壊できるはず。中心に入れなかった場合は、あわてずに端に寄っていれば、そのうちに画面の外へ消えて行く。

↓まず上下に広がって…

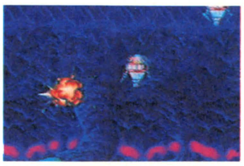




↑弧を描いてUターンする

マヤリークが爆発する

マヤリークは、近づくと、ゆっくり降りてきて自爆してしまう典型的な体当たりキャラ。爆風の範囲が意外と広いので、下手すると危険な目にあう。壁に付いているうちに破壊してしまおう。

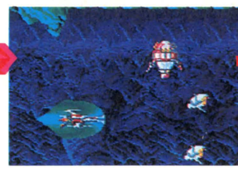


←爆風に巻き込まれるとアウト



↑上の壁に張りついてじっとしているが…

↓近くを通ると、ゆっくり下に降りてきて…



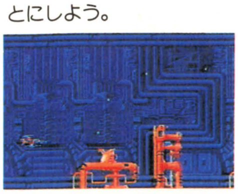


↑爆発して爆風がまわりを取り囲む



弾をバラまく

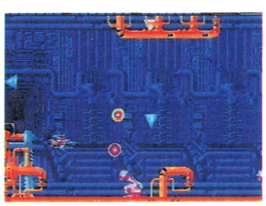
ラムマイは首を振りながら際限なく弾を発射する。弾の間をぬうようにして、サッサと通過してしまうことにしよう。



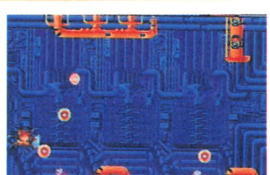
↑弾の動きに注意しよう

退路を絶たれる

ラワガスがいるところを通りすぎると、カオミートが行く手をはばみ、フォルムが上からビュンビュン降りてくる。フォルムに当たらないように注意しながらカオミートをボムで破壊しよう。このあたりは、逃げる場所が少ないので、出てきた敵を攻撃して先へ先へ進めるように自分で路を切り開こう。



←カオミートの攻撃



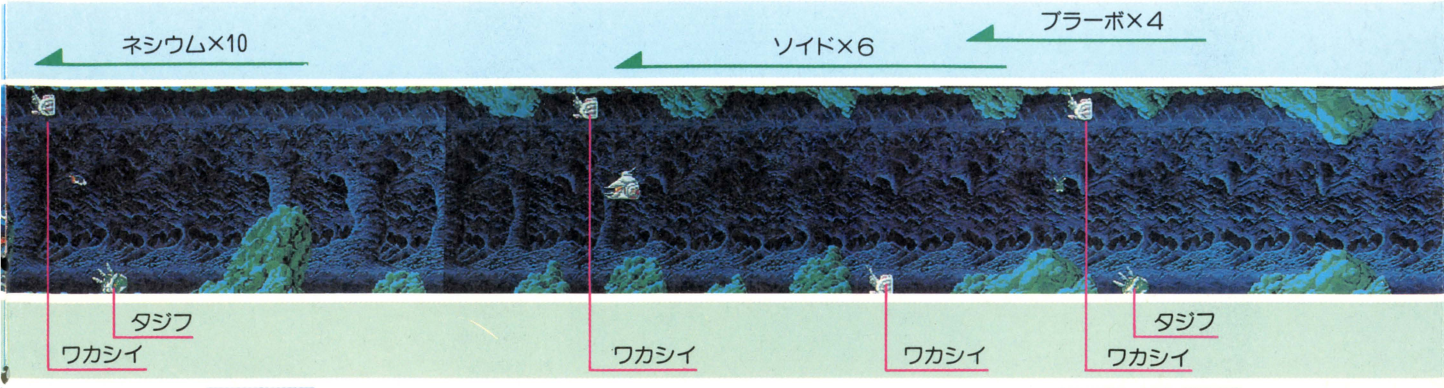
→行き場所がない

ラワガスに押しつぶされるな

近づくと4体のラワガスが降りてくる。ラワガスは、マヤリークのように爆発することはないが、いったん通路をふさがれると、連射しても耐久力があるのでなかなか破壊しにくい。あらかじめ画面の右に寄っておいて、降りてきたときにできたスキ間をスィ〜っと抜けて行こう。



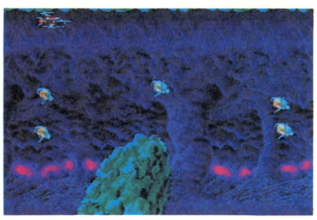
↑つぶされないように素早く通り抜けることが大切だ



じっとしている岩も敵

べつに積極的な攻撃もせず、なんの変哲もないただの障害物も、うっかりぶつかってしまうと、自機は破壊されてしまう。

普通に戦っていれば簡単に倒せる敵も、地形のせいでやられてしまった。なんてことはよくあること。地形そのものを覚えておくのも攻略の基本には違いない。岩は、あなどれない存在だ。


⬇下半分のスペースが通行不能だ

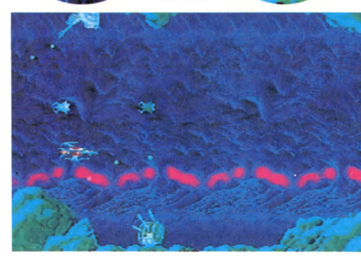
上下からのはさみ撃ち

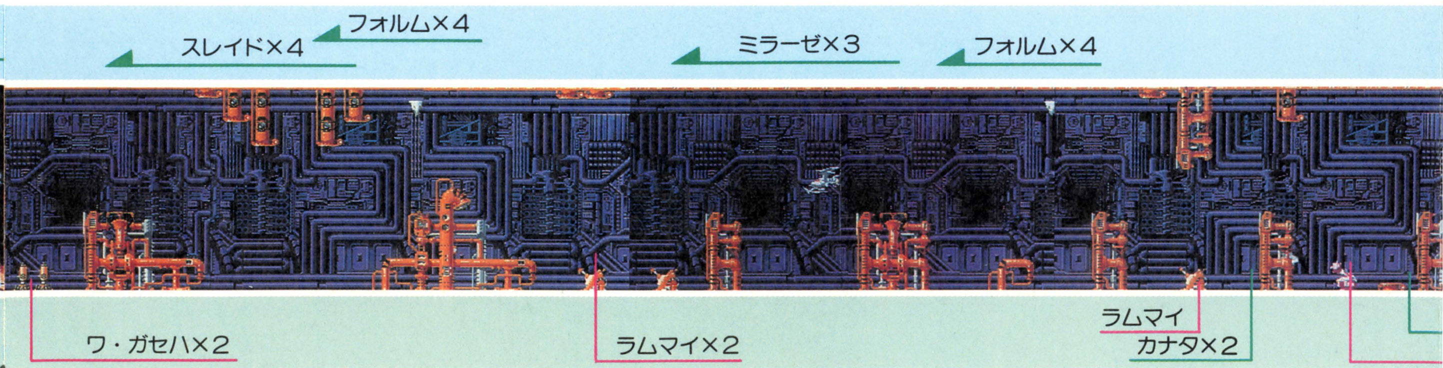
この地点も、タジフとワカシイがコンビを組んで攻撃してくる。右からはブラーボが飛んでくるので、上下からの攻撃を避けながら対処しなければならない。ブラーボを連射で破壊した後に、タジフをボムで狙うのがいいだろう。上下の壁の起伏も大したことないので、余裕をもって攻撃できるはずだ。こんなところでやられていては、先が思いやられるぞ。

また、ユニットをもっているブラーボがでてくることもあるので、そのときは忘れずに取っておくこと。


⬇タジフ。同時に3発弾を撃つ


⬅ワカシイ。後方には攻撃不能


⬅上下の弾とブラーボに注意

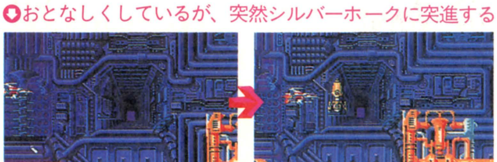


急発進するので気をつけよう

ワ・ガセハは上を通過しようとすると突進してきてぶつかってしまうので、通りすぎるまえに、必ず破壊しておこう。出現場所を把握しておいて、先回りしてボムを落とす準備をしておけば良い。

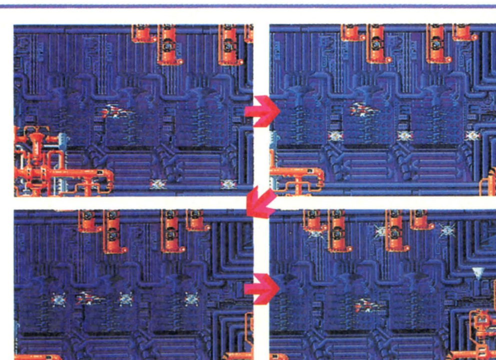
フォルムやスレイドと同じように、上手に避けよう。

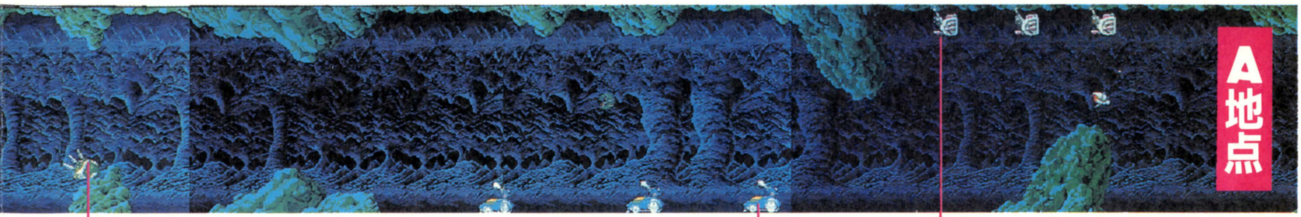
⬇おとなしくしているが、突然シルバーホークに突進する



スレイドに要注意

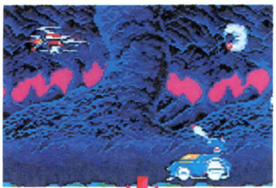
4機同時に猛スピードで浮上してくる。上昇してくる途中で全部破壊することは難しいので、間隔を見極めて当たらないように注意しよう。初めのうちは手こずるかもしれないが、慣れれば、大体どの辺にいればいいのかわかると思う。すぐ後に、フォルムが飛んでくるのでホッと一安心している暇はない。

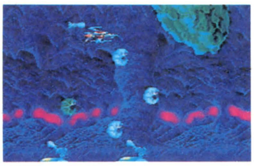

⬆かなり速いスピードで上昇する。間を抜けるように



ベンサーは厄介者だ！

このゾーンで最強のザコキャラと思われるのがベンサー。ミサイルは後方にも飛んでくるので、必ず倒そう。ただし、近づきすぎは死をまねく。





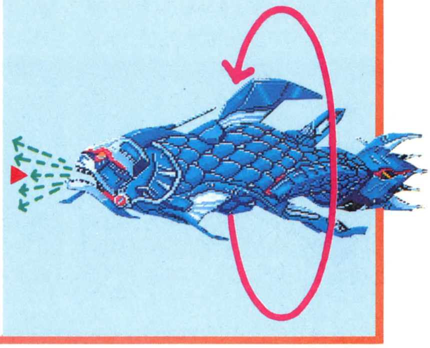
⬆通り過ぎてもミサイルが…

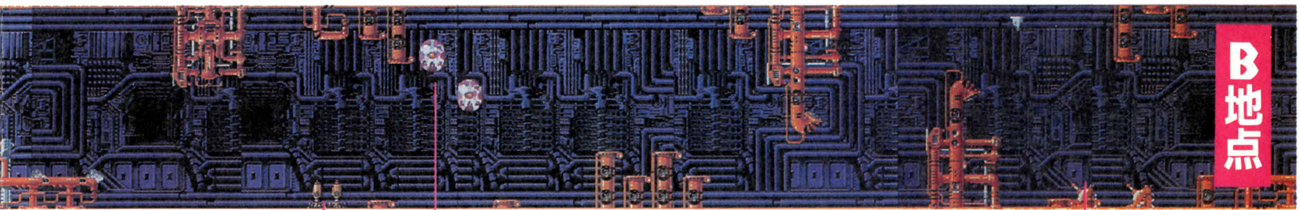


⬆発射されるホーミングミサイルに注意

ボス　キングフォスル

ゾーンAのボスは、おなじみキングフォスル。縦長の楕円を描くようにしながら、シルバーホークとの間合いを一定に保とうとする。口から放射状に5発の弾を同時に発射してくる。口が弱点で、口の中に30発撃ち込めば、沈んでゆく。



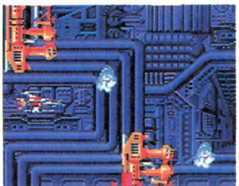


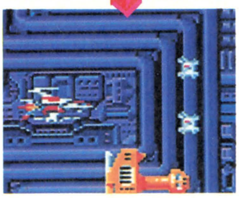
カナタはワガタ―キに

ななめに向かってゆっくり移動するカナタ。これをを撃つと2つのワガタ―キに分裂する。避けるべき障害物が増えてしまうので、必ずしも破壊する必要はない。ただし、あまり目立たないキャラなので、注意しないとぶつかってしまうことがある。通路に余裕があるので容易に避けられる。



⬆これがカナタ

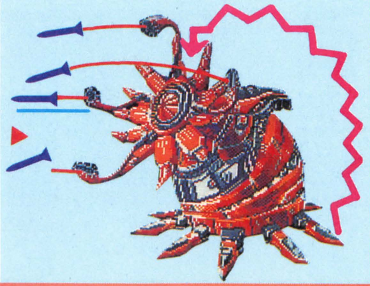




⬆破壊すると2つのワガタ―キに分裂

ボス　エレクトリックファン

ゾーンBのボスは、エレクトリックファン。ほぼ円に近い軌道を、ユラユラと揺れながら移動する。こいつは、4つの触手から定間隔でホーミング弾を撃ってくるし、口からレーザーを吐くのでやっかいだが、口に30発で沈む。

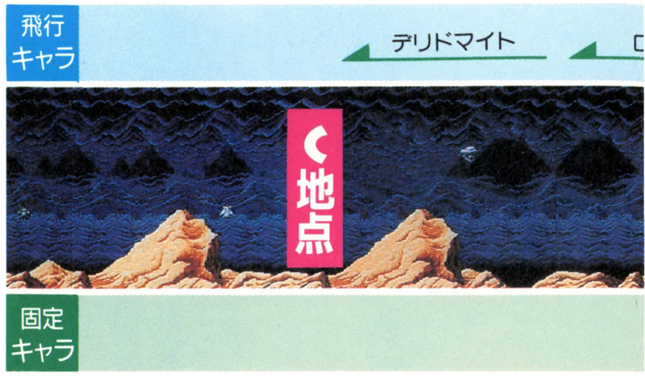


ZONE C

山岳地帯

山岳地帯の特徴は、上方に障害物となる壁がないことだ。ただ、それをおぎなうように飛行キャラの出現数が少し多めなので、攻略が簡単だということにはならない。地上の起伏はおだやかなので、できるだけ余裕をもって対処しよう。

ほかには、レーザーを撃ってくる敵キャラがいるので注意しなければならない。



ココがポイント！

トモマヤのレーザーとメツヒのホーミングミサイルが難敵だ。どちらも、出現場所を覚えておいて先手必勝といきたいところ。でも、あまり地上にいるキャラばかり気にしていても、ロロキンなどスピードのある飛行キャラが出てくるのでミスしないように心がけたい。

上部には障害物がないので、危険なときは上に逃げるという手も使えるだろう。シルバーホークの巧みな操作が必要だ。



⬆ここは山岳地帯。上方には障害物がないのがわかるだろう



⬆敵の攻撃も徐々に激しさを増していく。操作ミスのないように

敵機の間をスリ抜ける

ロロキンは、このゾーンのいたるところに出現する飛行キャラだ。速度はけっこう速いが、水平に直進して移動するだけなので、もし、1、2機ぐらいだけ飛んでくるのだったら、容易に攻略できる相手だろうが、7機単位で攻めてくるので、注意しないとぶつかってしまうこともある。対処法としては、弾を連射しながら、正確に間をぬうようにスリ抜けてしまおう。ただ、ほかの敵キャラと同時に出現したときは両方に注意を払わないといけないから、なかなか厄介になる。慣れてしまえばそれほど恐くない。

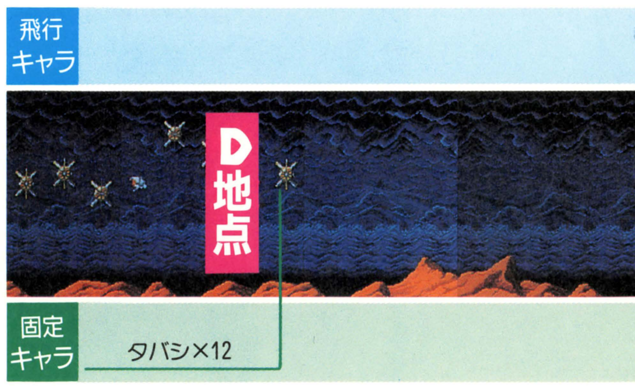




ZONE D

山岳地帯

このゾーンも山岳地帯だ。しかし、タバシが大量に浮かんでいる場所があるし、地上にいるキャラには大量に弾を吐くものがいる。さらに、飛行キャラも多数出現するため、ゾーンCのように大きなスペースが望めない部分も少なくない。敵を避けるときには注意が必要だ。　ボスはエイの形をしたビッグラジャーンヌ。



ココがポイント！

なんといってもホルムがイヤな敵。必ず出現ポイントを把握しておこう。それと、タバシが浮いているところは、狭いうえにほかのキャラが同時に攻撃を仕かけてくる。この2点に注意しておこう。

飛行キャラには、ソイドやネシウムなど、もうおなじみの相手が多いので、単純なミスだけは避けたいところ。

ウカサが並んでいる場所にも気をつけなければならない。



⬆ここも山岳地帯だ。ゾーンCよりも難易度は増大している

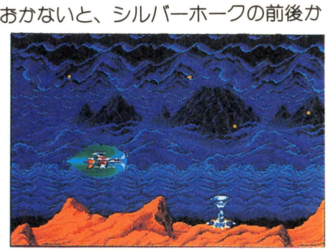


⬆敵キャラを確実に攻撃しなければならない

甘くみると痛いめに合う

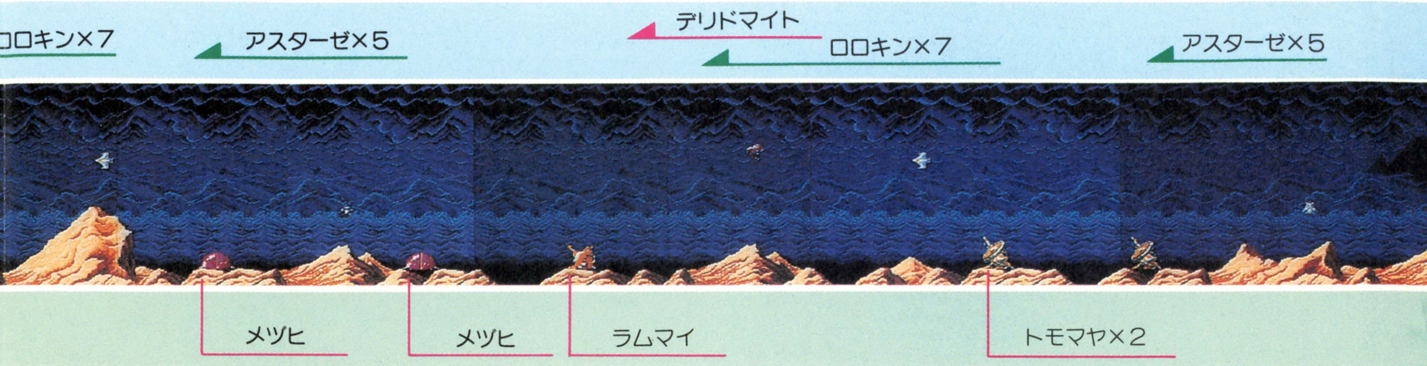
シイラシは、四方に弾をバラまく。ほかに敵も出てこないので弾を避けて通ることも難しくない。しかし、最初の1台が出現したら確実に破壊しておかないと、シルバーホークの前後から弾が飛んでくることになるので、先手を打っておきたい。

このゾーンは、ある程度の間隔をおいて、地上に敵が配置されている。大体の場所を覚えておけば攻略も楽になることだろう。



⬆飛んでくる弾を上手く避けよう

※各マップ内のアルファベットは同一地点を表しています。また、敵キャラの引き出し線で、ーで示したものは1～3周目に。ーで示したものは2、3周目に。ーで示したものは3周目のみに出現することを表しています。




猛スピードで直進


上手に避けよう

クルクル回るアスターゼ

画面右より飛行してきて、途中で円を描くように回転しはじめるアスターゼ。円運動をしているとき、下半分程度は、地上の向こう側に隠れるような軌跡になる。その手前にシルバーホークを移動させて、連射していれば、簡単に全滅させることができるだろう。

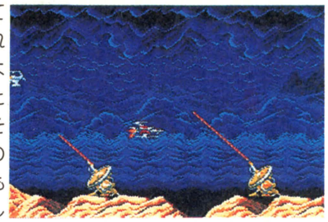
しかし、この部分は地上にメヅヒが待ちうけているので、アスターゼばかりに気をとられていては、ホーミングミサイルの餌食になってしまう。ボムも忘れずに撃つようにしよう。

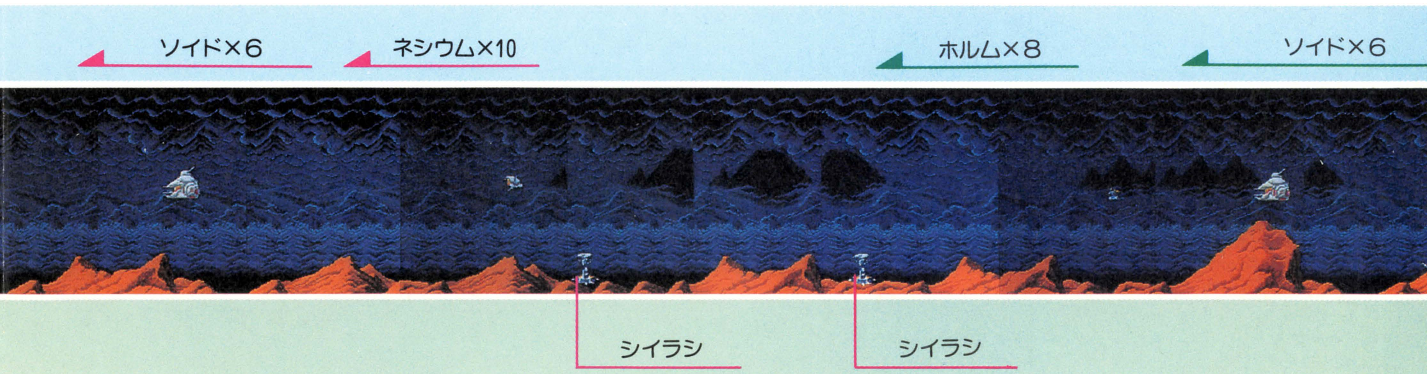

下でクルクル回る


メヅヒにやられた

レーザーに当たるとダメージが大きい

ここには2機のトモマヤが攻撃してくる。トモマヤは、今までに出てきたザコキャラのように、弾やミサイルを撃ってくるのではなく、ぜいたくにもレーザーを放つ。このレーザーがクセ者で、アームを装備していても、一発で裸にされることがあり、場合によってはやられてしまうときもある。レーザーはそれほどスピードがないので避けて通過することもできるが、確実に破壊しておいたほうが無難だ。


レーザーは絶対避けるようにしよう



上下からの挟撃をかわせ

このゾーンで最もイヤなザコキャラは、ホルムだろう。突然上下から、猛スピードでシルバーホーク目がけて突進してくる。対処法は、あらかじめ画面中央より少し前のほうで、ホルムが出現するのを待ち、現れた瞬間に、後方へ下がれば体当たりから回避することができる。

出現する前に画面のうしろのほうにいると挟まれてぶつけられてしまう。

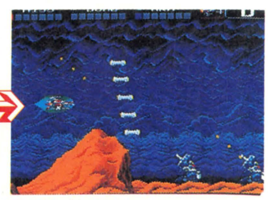

ユニットを持っているヤツは必ず破壊しよう

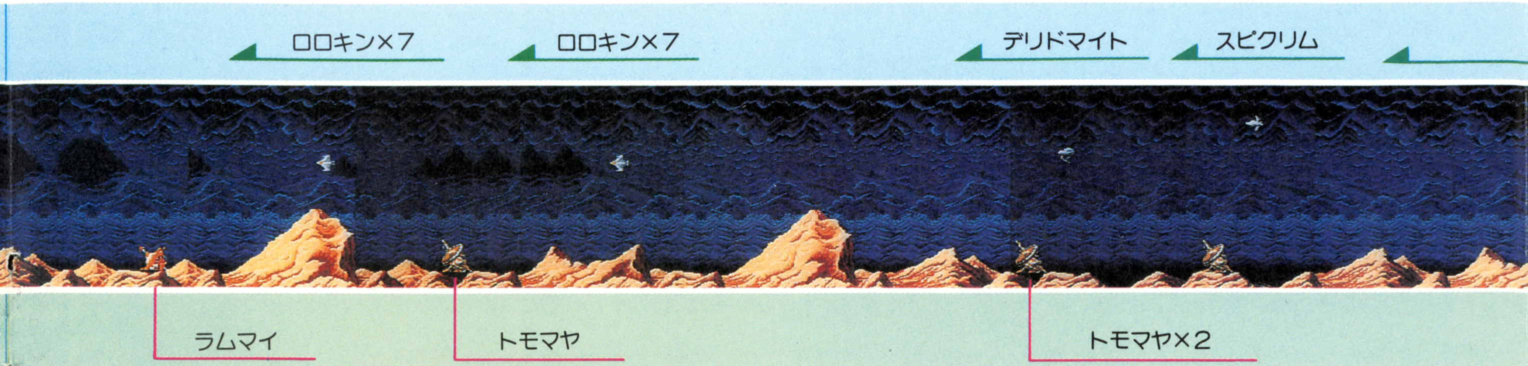

上下からの…


サンドイッチ攻撃！

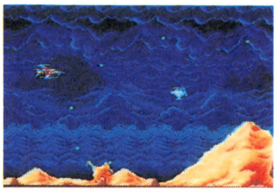
タノールは早めに処理しておこう

1列に並んだ状態で、時計回りと逆方向に回転しているタノール。ほかに敵がいなけりゃただのザコだが、すぐあとにウカサが4機こちらを向いているので、全滅させておきたい。端から順に倒していけばいいだろう。



左回りに回転する。それほど面倒な敵ではない

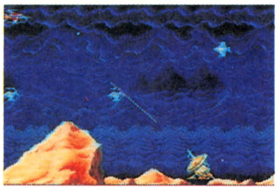


地上からの攻撃にも対応せよ


ロロキンも一緒だ

この辺は、ロロキンが連続でビュンビュン飛んでくるだけでなく、地上からはラムマイとトモマヤが攻撃を仕かけてくる。攻略は、連射でロロキンを撃破しながら、地上の敵をボムで狙う。そのとき、当然撃ち損じたロロキンと地上から飛んでくる弾やレーザーを避けなければならないのは面倒だが、空陸両サイドからの攻撃に対応できるようにならなければ、とてもクリアすることはできないだろう。

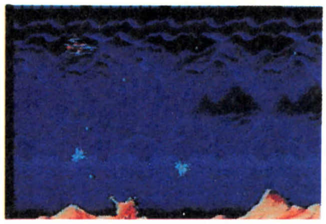

トモマヤが狙う

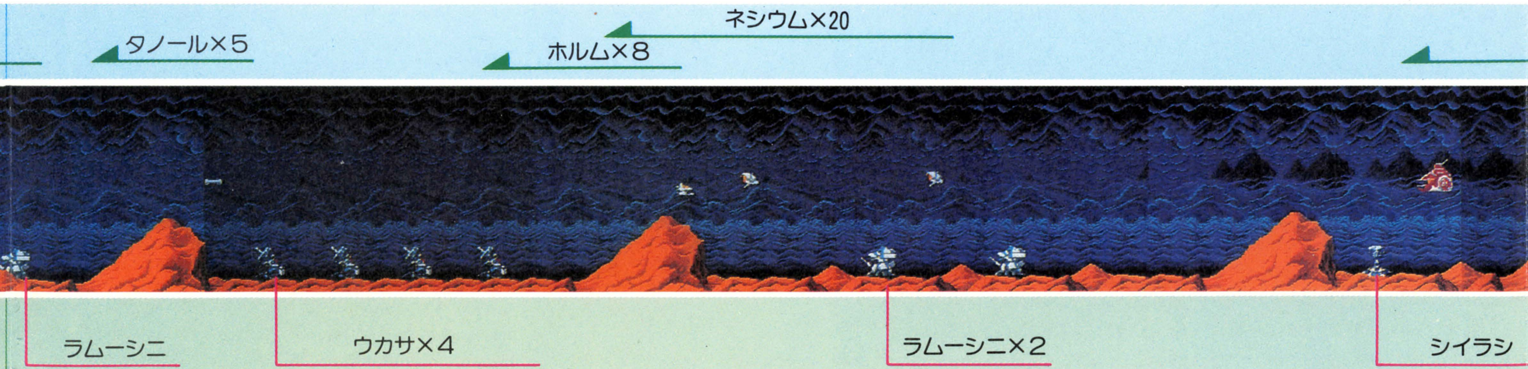

レーザーを撃つ

ウッカリするとラムマイの弾に当たる

狂ったように首をふりながら、バラバラと後方にも弾を発射するラムマイ。残しておくと弾に触れる恐れがあるため、確実に破壊するようにしたい。ここは、ほぼ平坦な地形なので容易に攻撃できるだろう。

アスターゼの編隊も飛んでくるので、ラムマイを倒すために安易に前方に行きすぎると衝突してしまうことも考えられるので一応の注意が必要となってくる。


これはボロボロ弾を吐くラムマイ

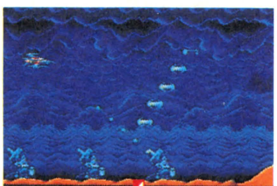


弾の切れめが命綱

ウカサは一直線にしか弾を撃てないが、3~5発ぐらい連続で出してくる。しかも、ここは4機も並んでいるので、単に通過しようとすると危険だ。連続で出す弾の切れ目を見極めて進もう。

ボムで倒すには、手前のほうから順番に1機ずつ慎重に破壊していこう。前の2機は倒さなくても大丈夫だが、うしろのヤツを消しておかないと、すぐ後にホルムが出てきてやられる確立が高くなる。

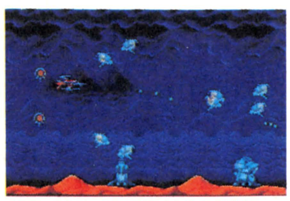

これがウカサだ


倒さなければ…


危険な目にあうぞ

ネシウムが20体出現

厄介なホルムが出てきた後に、ネシウムの編隊が、なんと20機も飛んでくる。地上からの攻撃にも注意しながら破壊しよう。


セオリー通り連射すれば良い

弾が3つに分散

ラムーシニは首を振りながら弾を繰り出すが、発射された弾が途中で3つに分裂して3方に散らばる。ここは、2台並んでいるので計6発の弾から回避しなければならないことになる。たったの6発と思うだろうが、ネシウムの出現と重なるので、意外と逃げ場所に困ることもある。ボムで狙える場所に上手く移動してキチンと処理をしておくように。やり過ごすと後ろにも弾は飛んでくる。



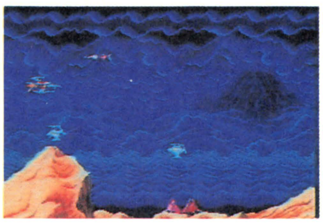


メッヒのミサイルに注意

ベンサーと同じく、ホーミングミサイルを次から次へと吐き出すメッヒ。これも通過せずに破壊するように。なぜなら、空中ではロロキンとアスターゼがやってくるので、やっつけておかないと、飛んでくる敵に気をとられているうちに、ミサイルに当たってしまった。なんてことになりかねない。ここのエリアはこのゾーンの中で1番失敗し易いところかもれないが、メッヒさえ倒せばミスする確率も低くなる。



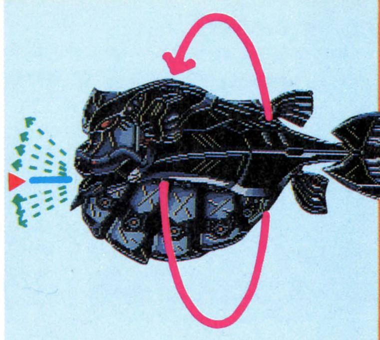
このように次々とミサイルを発射する

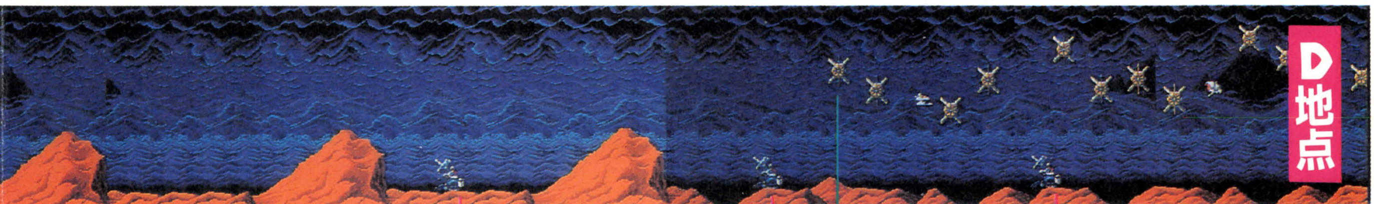


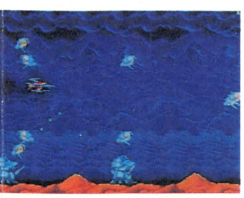
ミサイルを吐き出す

ボス バーストアウト

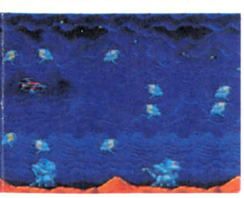
ゾーンCのボスは、フグがモデルのバーストアウト。こいつは口を、シルバーホークに合わせるように移動しながらほぼ上下に移動する。口からレーザーを吐いたり、体をふくらませて、口から7発の弾を同時に発射する。口に40発で沈む。







1発の弾が…



3つに分裂する

通過可能範囲が狭い

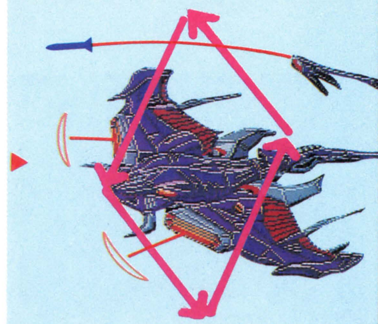
タバシの密集地帯。タバシは比較的大きめのキャラなので、通過できる範囲が限られてくる。そのうえ、ほかの敵も出てくるので注意。



敵がウジャウジャたくさん出現してくる

ボス ビッグラジャーンヌ

ゾーンDのボスは、エイがモデルのビッグラジャーンヌ。ひし形に近い直線的な動きをしながら、左右のライトのような部分からワイドビームを発射する。これは、それぞれ30発ずつで破壊可能であるが、さらに尻尾からもホーミング弾を撃つ。

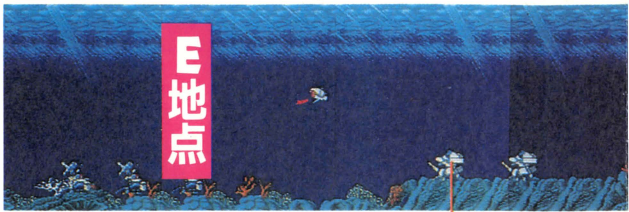


ZONE E

海底基地

上から射す光と海底の珊瑚礁がいろどる色彩が、大変美しい海底基地のゾーン。このゲームに出てくるボスキャラは、水中の生物をモデルに創られているので、最も自然な雰囲気をかもしだしている。ここも、山岳地帯と同様に上方には障害物がない。といっても、そろそろゲームの中盤戦に入るので気を抜いちゃダメだ。ボスは業務用『ダライアスII』にも登場するリトルストライプ。

飛行キャラ　ネシウム×5



固定キャラ　ラムーシニ×2

ココがポイント!

下方の障害物の地形が複雑で地上の敵を狙いにくくなっているけど、ウカサ、シイラシなどが複数で並んでいる場所が多いので、確実に破壊できるテクニックを磨くことが必要だ。慣れるまで練習しよう。

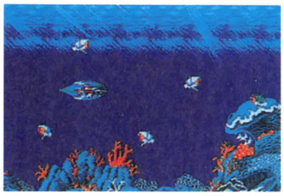
飛行キャラも切れ目なく出現してくるので、しっかり応対しなければならない。さすがに敵の攻撃も激しくなってくるぞ。



⬆ここにもウカサが出てくる



⬆見ため大変美しい海底基地のゾーンだ



⬆障害物の岩が邪魔でしょうがない

ホルムの体当たり攻撃

珊瑚の岩が出っぱっているところに、邪魔なタバシが浮いている。その狭い場所を通り抜けようとすると、いきなりホルムが突進してくるので注意しなければならない。

攻略法としては、タバシを早めに倒してしまってから、ホルムが出てくるのを待つほうがいいだろう。タバシは耐久力があるので連射あるのみ。ボムを当てながら進むと、より倒しやすいだろう。

このゾーンに来るころには、シルバーホークをある程度パワーアップさせることも大事。難易度が全然違う。



⬆タバシが浮いている



⬆ホルムが出現したぞ

ZONE F

バンアレンベルト

色彩豊かなゾーンEとは対照的に、こちらは真っ暗な背景がなんとなく不気味なバンアレンベルトのゾーンF。それだけに、ときどきバックを流れて行く星雲や惑星などについ注意を奪われる。地上には、ところどころにクレーターが点在し、鋭角な峰がシルバーホークの行く手をさえぎるようにそびえたっている。地形のパターンは、比較的単純なほうなので、障害物はあまり気にならないだろう。

飛行キャラ　ネシウム×5　ソイド×6

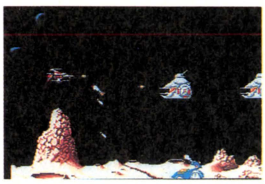


固定キャラ　カナタ×2　カナタ×2

ココがポイント!

ここは、ベンサーやカオミートに注意すれば比較的簡単にクリアできるゾーンだ。飛行キャラでも特殊な攻撃を仕かけてくるものはないし普通に戦っているだけで大丈夫と思う。

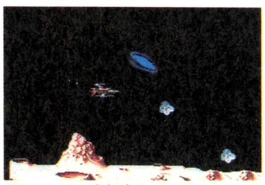
バンアレンベルトは飛んでくる弾も見分け易いのだ。



⬆何度も出てきたソイドもいる



⬆バンアレンベルト。背景には星が見える

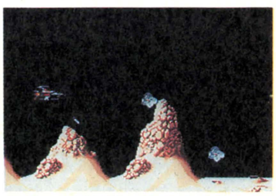


⬆カナタが点在している

カナタが次々に現れる

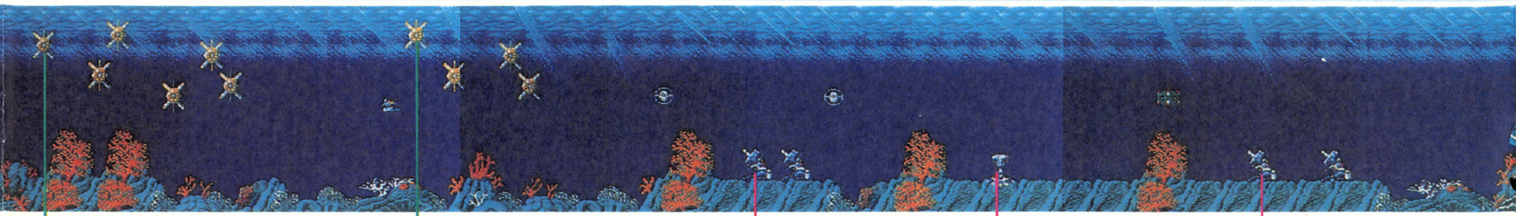
近づくと、ゆっくり浮上してくるカナタ。コイツを破壊すると小さく2つに分裂する。1つだけだった障害が2つに増えることになるので、面倒だったら撃たないほうがいいかもしれない。でも、ときどきパワーアップアイテムを持っているものがいるので、もし出現したら逃さずに倒すようにしなければならない。

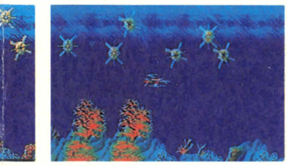
カナタは、このゾーンのいたるところに出現するので、ほかの敵と同時に出現したときに、不意にぶつかってしまうことがある。

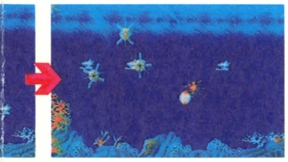


⬆ゆっくり浮上してくる

※各マップ内のアルファベットは同一地点を表しています。また、敵キャラの引き出し線で、━で示したものは1～3周目に。━で示したものは2、3周目に。━で示したものは3周目のみに出現することを表しています。



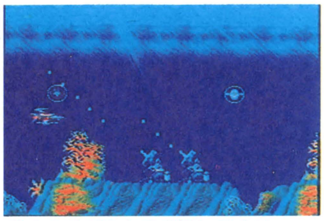

⇧うまくかわすように

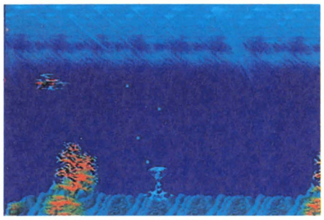

⇧ぶつかってしまった

地上からの攻撃が続く

ここには、ウカサとシイラシが、汚いことに岩の向こう側に配置されている。ボムでやっつけるしかないので、ちょっと厄介だ。

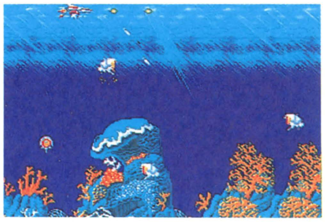
飛行キャラのチオナミドやセトアがやってくるので、そちらへの注意もおこたってはいけない。この先には、またタバシが待っている。

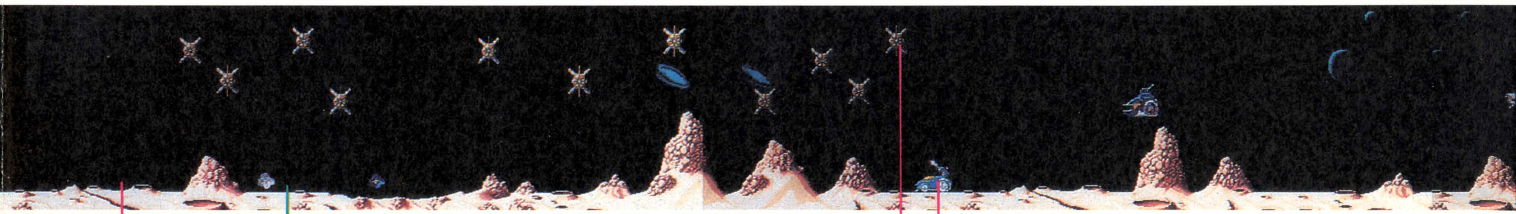

⇧ウカサが2台で攻撃してくる


⇧シイラシは四方に弾をまき散らす

通路は上半分だけだ

岩によって、半分以上が閉ざされている。しかも、またタバシがプカプカ浮いているので、なおさら狭い場所を通らなければならない。慎重に進もう。


⇧半分ぐらい閉ざされてしまっている



楽勝だが油断は禁物

ここにも、カナタが出現する。今度はタバシが浮かんでいる分、少し面倒だが、それ以外に敵は出てこないから簡単に進める。また、ユニットをもっている場合もある。


⇧ここはカナタが連続で出てくるポイントだ

ベンサーはできるだけ破壊せよ

またまた登場のベンサー。タバシが浮いているところでモタモタしていると、ホーミングミサイルが飛んできたときに避けられないこともある。


⇧ホーミングミサイルが追っかけてくる

⇧左右に動くので少し面倒な相手だ

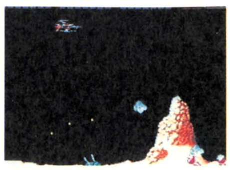


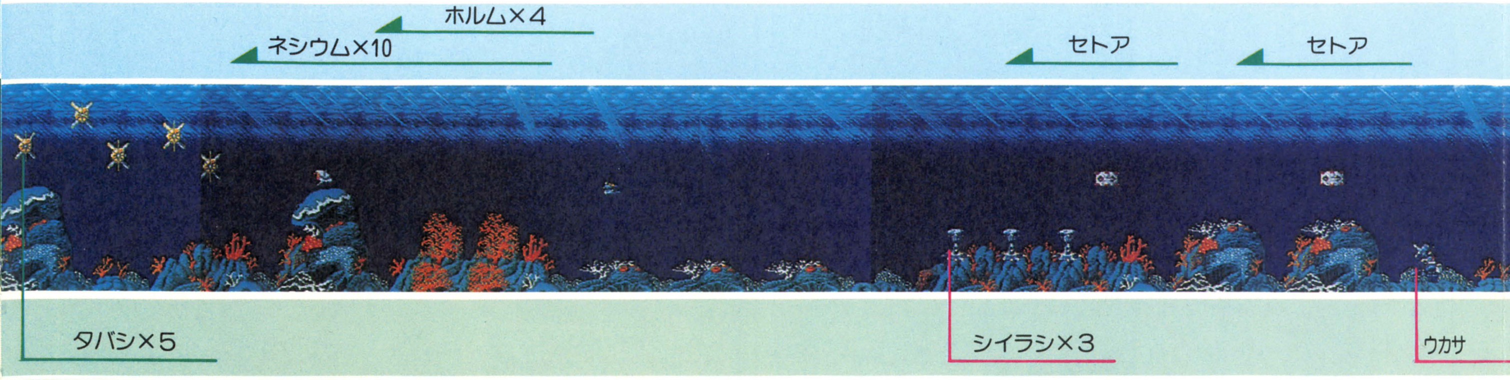
タジフは無理に倒す必要はない

5機編成のネシウムが出てきた後に、タジフが2台配置されている。タジフは、後方までは攻撃できないので、ここはサッサと通過してしまってもかまわないだろう。


⇧それほど激しくは攻撃してこないので

⇧通りすぎてしまってもかまわないだろう



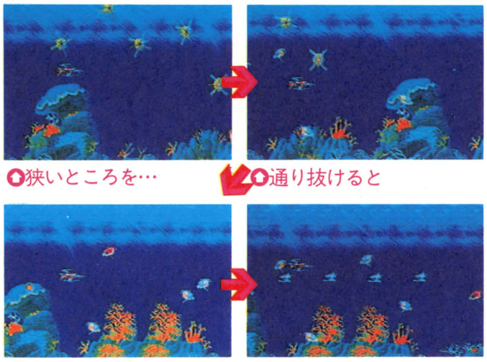


連続攻撃に注意

タバシが浮いているところの途中から、ネシウムが飛行してくる。さらに、また面倒なホルムが襲いかかるところだ。

画面内に入ってきたネシウムを、近づく前に一掃しておけば後の対応も少しは楽になるのだが、もし、ネシウムの輪の中でホルムの洗礼をうけるようなことになっては、避けることは難しい。そのためにも、前で邪魔しているタバシを破壊していなければならない。

とにかく、ホルムをどうかわすかがポイントなので、自分なりのパターンを作ってみてもいいだろう。



↑狭いところを…
↑通り抜けると
↑ネシウムが出てきて
↑ホルムもやってくる

弾の間をスーイスイ

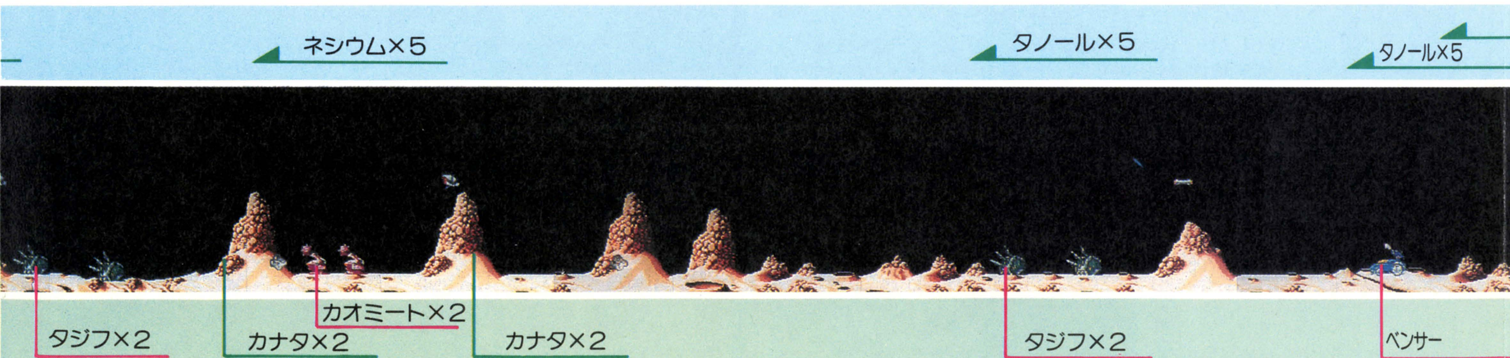
シイラシが3台寄り添うように並んでいる。

ここには障害物がないので、シイラシが出てくる前に、シルバーホークを下方に降ろして連射していれば倒せる。しかし倒した後も、すぐセトアが出てくるので、ホッと一息ついてはいられない。



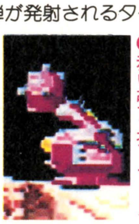
↑これがシイラシ



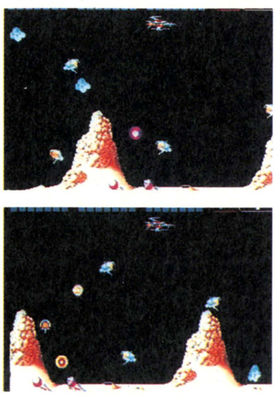


カオミートの弾を避けろ

カオミートが撃ってくる赤い弾は特殊なもので、ボムを打ち消してしまう能力を秘めている。上手く仕留めたと思っても、ボムが消されてしまった。なんてことがあるので、赤い弾が発射されるタイミングを見計らってボムを投下することにしよう。空中にはネシウムが飛んでいるので片方だけに気を取られないようにしたい。



↑赤い弾を打ってくる

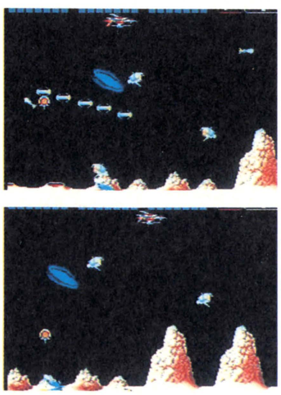


↑赤い弾を避けろ
↑遠くにいれば安心だ

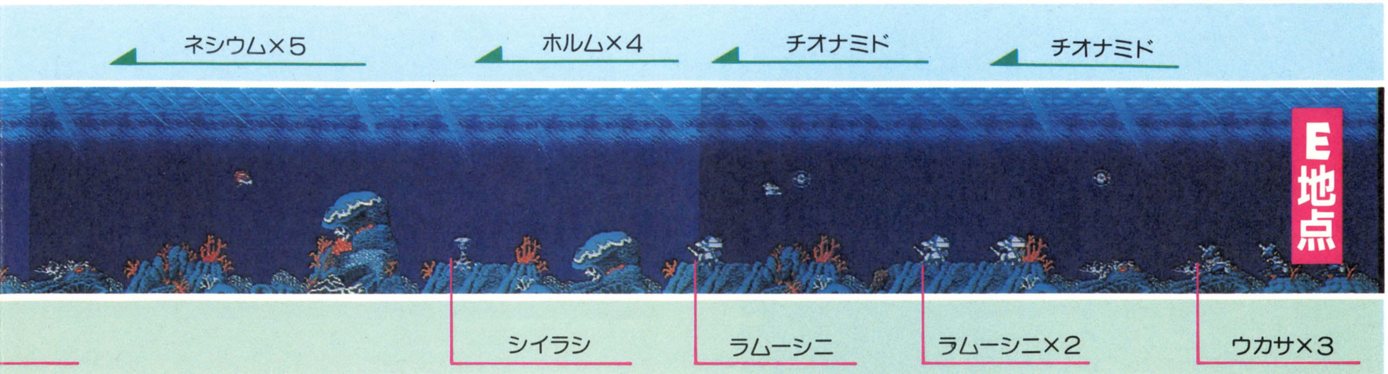
敵機に当たらないように

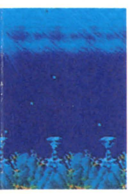
ここにもベンサーが1台じっと待ちかまえている。そのうえに、タノールとネシウムもやってくるので、まずはベンサーを倒しておきたい。ベンサーは左右に移動することができるので、ボムで狙うのは少々面倒かもしれないが、1台だけなので大したことはないだろう。やや簡単なFゾーンの攻略は、3つの地点のベンサーを破壊できるかどうかにかかっているともいえる。

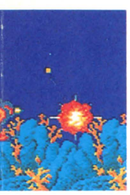
ここまでくるウデがあれば、ほかの相手は楽勝で倒すことができるだろうから。



↑タノールが回転する
↑ほかの敵も出てくる

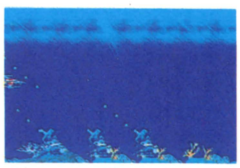



弾の間をスリ抜けろ


破壊するのだ

3連続ウカサ

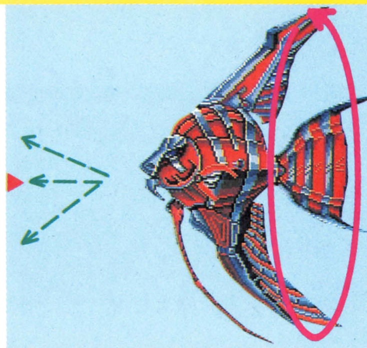
珊瑚の上に、3台のウカサがガン首そろえて待ちうけている。ここもシルバーホークを下に降ろして連射とボムでウカサを破壊しよう。ただし、この前にチオナミドが登場するので、簡単には倒せないかもしれない。さらに、後で、ネシウムも飛んでくるのでここも気を抜けない場所だ。 このゾーンでは飛行キャラが頻繁にでてくるので地上への注意が散漫になりやすい。

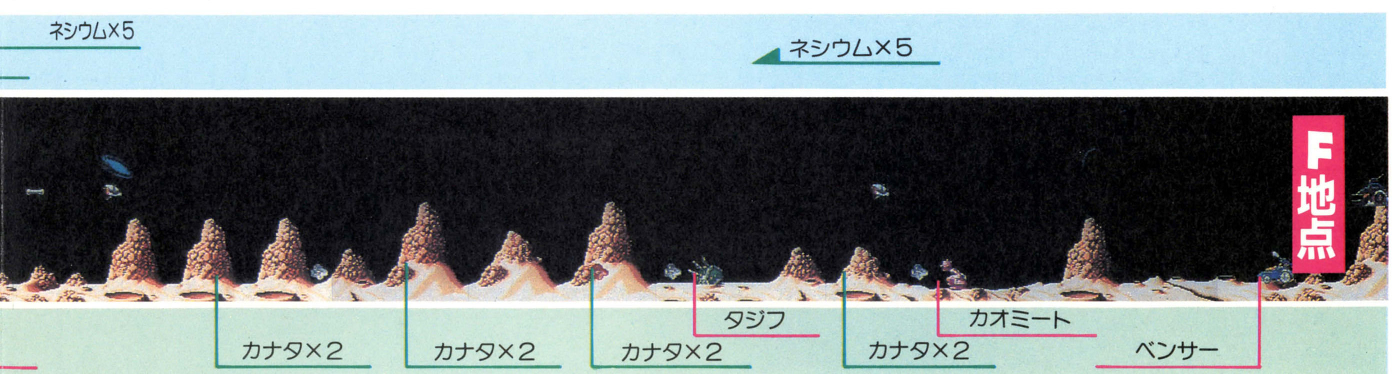

ウカサが見えてきたぞ


弾を吐くわ吐くわ

ボス　リトルストライプ

ゾーンEのボスは、エンゼルフィッシュがモデルのリトルストライプ。キングフォスルのような動きをしながら、突然前方に突進してくる。つまり、それまでに上下のヒレを破壊しておかなければ、体当たりでやられてしまうということだ。





敵キャラの密集地帯だ

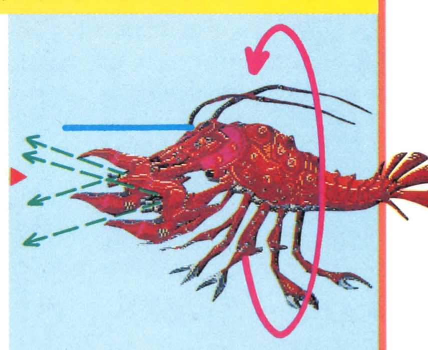
カナタ、カオミート、ネシウムが出現する場所だ。どれも、強力な攻撃はしないので相手の動きをしっかり見ていればそれほど難しくないはず。ただ、どれか1つにだけに注意を奪われているとほかの敵にやられてしまうことがあるので気をつけなければならない。


カナタは楽に倒せる敵だけれど


ネシウムも飛んでくるのだ

ボス　デュアルシェアーズ

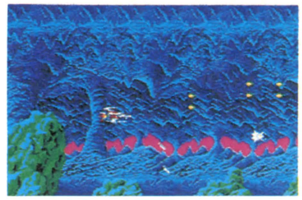
ゾーンFのボスは、おなじみデュアルシェアーズ。ほぼ上下移動に徹しながらも、ハサミからそれぞれ2発ずつ、さらには目からレーザーを発射してくるので、かなり苦労する。まずは左右のハサミを破壊するようにする。



まだまだ続く先のゾーンもチラッと紹介

ゾーンFまでは、まだまだ序盤戦。あと20面も残っている。詳しくは次号以降で紹介する予定だが、待ちきれない人のために、ゾーンZまでの背景画面とボスキャラのイメージイラストを全て紹介することにしよう。ゾーンマップのところで載せたものと比較してみるとわかると思うが、それぞれのボスキャラはイラストに忠実に再現されている。

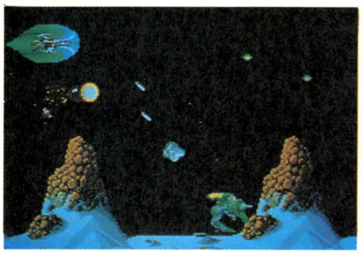
どのような攻撃パターンをみせてくれるのか早くゲーム画面での動きを見たいものだけど、キミは果たして実際に全部のボスを見ることができるかな？　ゾーンによって、微妙に違う背景パターンも見逃すことができない。

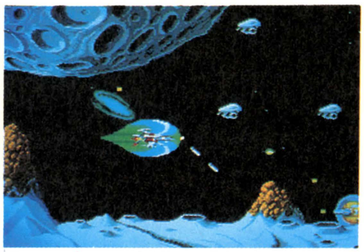

⇧ゾーンG以降は移動可能範囲も狭くなり、敵の攻撃も激しくなるので攻略も難しくなる

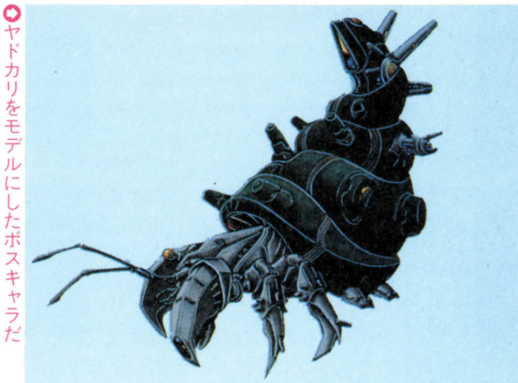

⇧シルバーホークを確実にパワーアップさせてないと、この先メチャメチャ苦しくなるぞ

G

同じバンアレンベルトのパターンをもつゾーンFは、少し寂しい背景だったが、このゾーンでは思わず見とれてしまうような巨大な惑星が登場する。ボスはネーミングの面白さで１番人気のマイホームダディ。雰囲気としてはあまり強そうにないけれど、実際はどうだろうか。

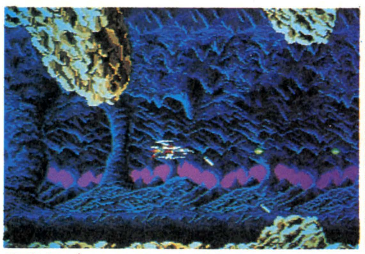

⇧バンアレンベルトは敵の動きが見やすい

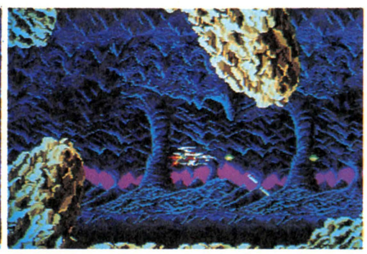

⇧このゾーンを象徴する巨大惑星がある

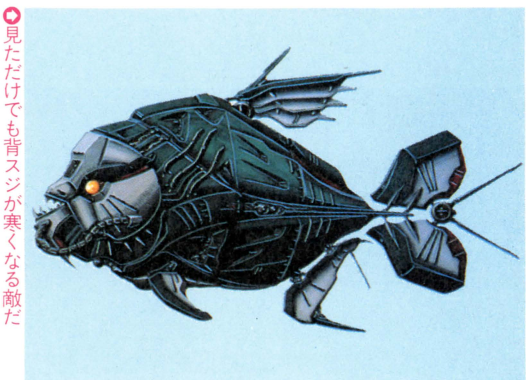

⇨ヤドカリをモデルにしたボスキャラだ

H

ゾーンAと同じ宇宙洞窟。上下から岩が突き出してるところが多いので、必然的に通れる場所も狭くなっている。シルバーホークの正確な操作が要求されるし、敵キャラへの攻撃も難しくなる。凶暴なピラニアをモデルとしたファッティグラトンがボスだ。

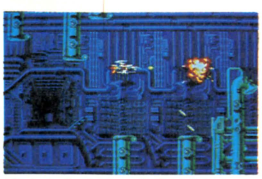

⇧当然ゾーンAよりも難易度は高くなる

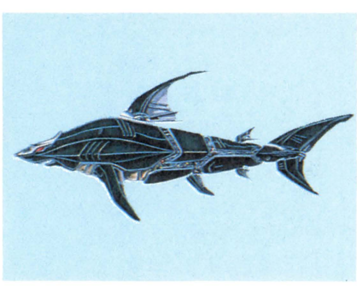

⇧岩場をスリ抜けるような感じで進んで行く


⇨見ただけでも背スジが寒くなる敵だ

I

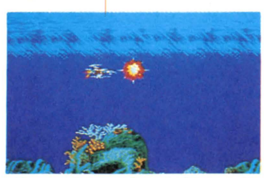
都市地帯。ここも、地形的に通れるところが狭くなっている。さらに、敵の攻撃も激しくなるので、なかなか厄介だ。ボスはガードサベージ。サメなので、シルバーホークを食べてしまうというような攻撃を…するわきゃねえか。

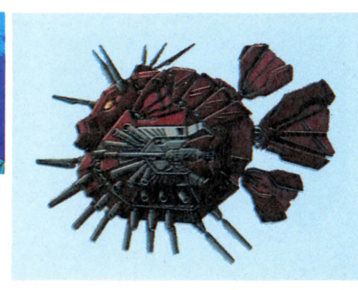

⇧やたらと狭い地形が続く。地形そのものが敵だ


⇨ダライアスには２匹のサメが登場する

J

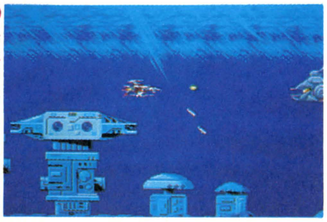
なにげなく見える岩場がクセ者の海底基地。ワ・ガセハが岩の陰から自機めがけてピュンピュン飛んでくる。出現場所を覚えていないと苦しい。ボスはハリセンボンを模したもの。ウソをついたら、♪針千本飲～ます…わけではない。


⇧この岩場の裏にも敵キャラが隠れていることがある

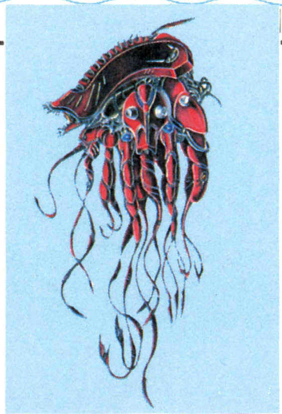

⇨スチールスピンという。トゲがなんともケバケバしい

K

ここは海底基地面といったところ。障害物が多く、画面の半分くらいの高さの建物があったりするので要注意地帯といったところ。ボスはクラゲのハードマウルスク。見かけはハデだがはたして実際はどうかな？



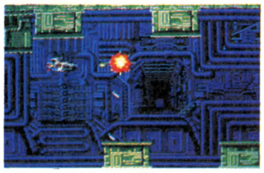
⬆海底基地は、建造物が美しいのだが、障害物

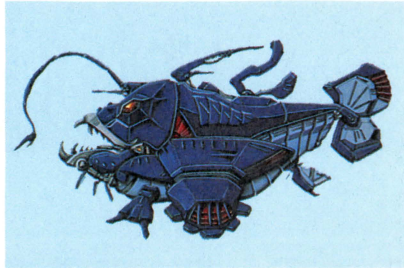


⬆なんかおどろしいクラゲだな

L

地形が複雑になっている都市地帯だ。地上や空中キャラ以上に凶悪な敵なのが、都市を形成している障害物だ。狭い通路を通るときに敵に狙い撃ちされたり、障害物にぶつかるということが多多ある。ボスはアローイランタン、アンコウがモデルだ。

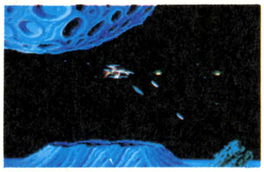


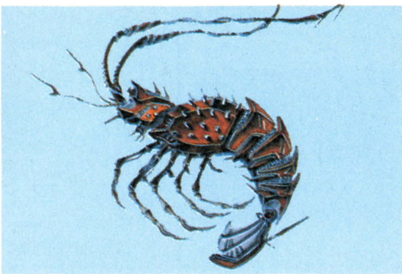


⬆都市地帯は、通路が狭くてちょっとイヤな感じだな
⇨こいつはアンコウですね。なんか気持ち悪いなあ

M

地表が青みがかっている宇宙面だ。背景の星なんかも美しく表現されている。そろそろこのあたりから、攻撃も激しくなってくる。空中キャラの速攻には充分注意するようにしなければならない。ボスはタフスプリング、エビそのものといった感じ。

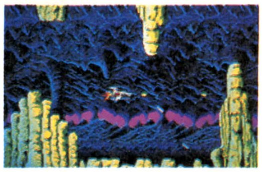


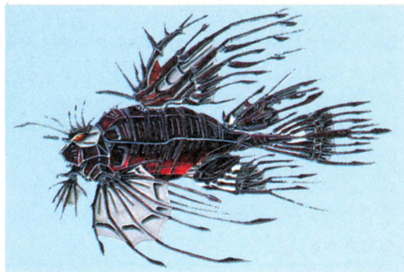


⬆宇宙空間の星がきれい。地形がちょっと単調かな？
⇨おいしそうなエビの勇姿ここにあり。強いのかよ？

N

宇宙洞窟の鍾乳洞ヴァージョン。上下の突起がキビシイので、逃げ場に困ることだろう。地上キャラは確実に叩いておかないと大変なことになるから慎重に。このゾーンのボスは、ダライアスのイメージイラストにも登場しているハイパースティングだ。



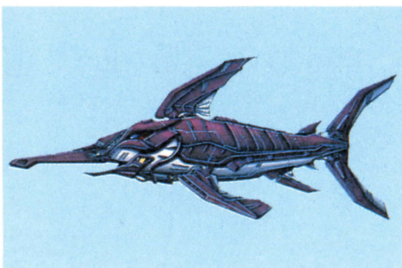


⬆鍾乳洞は、障害物が多いから要注意。危なそうだな
⇨ミノカサゴは、やはりすごい。よく再現してくれました

O

ここは青い背景がステキな山岳地帯。2重スクロールの後ろ側の背景が、なんとなく神秘的で美しい。ダライアスの中でも代表的な部類の面だけに、地上キャラや空中キャラがまんべんなく登場する。ボスはカジキがモデルのキーンベイオネットだ。



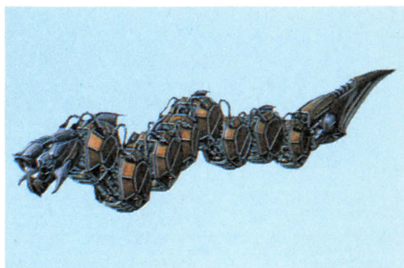


⬆山岳地帯は山また山。でもどことなく神秘的に見える
⇨これはおなじみ。業務用の元祖から登場している

P

ここも宇宙洞窟の鍾乳洞面。いよいよゾーンPからは終盤なので、攻撃もハンパじゃない。基本的にはゾーンNと変わらないが、敵の攻撃量がとんでもないくらいに激しくなっている。ボスはドリオサームというダライアスIIにも登場しているウツボだ。





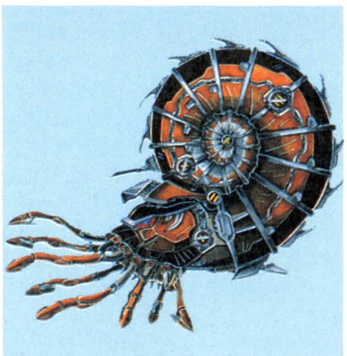
⬆ここも鍾乳洞。だけど、よく見ると色が変わっている
⇨なんか貧相に見えるウツボではあるが、素早そうだな

Q

ここも山岳地帯ではあるが、かなり攻撃はキビシイ方だ。山の中から突如出現する敵キャラが多数存在するので、油断は禁物。ボスは、ミスティックパワー。



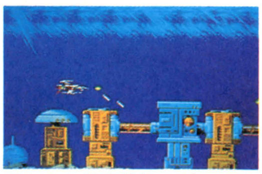
⬆微妙に色や形が違っている

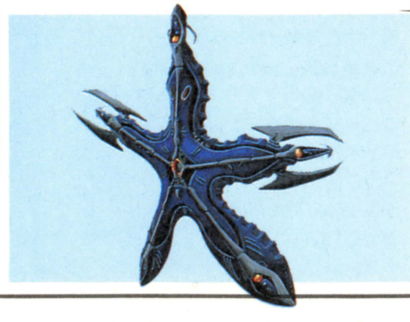


⬆どんな攻撃をするのだろう？

R

美しい海底基地面。がしかし、建築物が多く、シルバーホークの動ける範囲が限定されてしまうので、注意は必要。ここらで確実なパワーアップをしておかないと最終ゾーンへなんか行けない。ボスはヒトデのファイアースター。いったいどんな攻撃なのか？

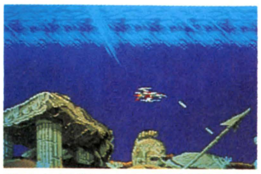


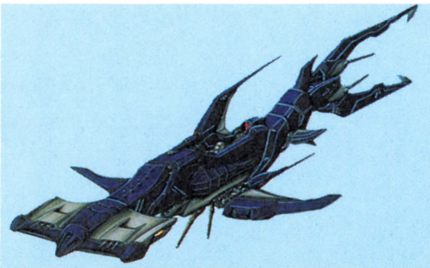


⬆ここも海底基地。ゾーンKとは似て非なるゾーンなんだ
⇨ヒトデがボスになるとなにやら不気味な感じがする

S

ここは美しい海底面。きれいな面が多いダライアスの中でも海底面は特に美しい。このゾーンあたりになると、敵の攻撃も尋常じゃないほど激しくなっているので、景色にみとれるなんてこともあり得ないだろう。ボスはHuカードでもおなじみのアイアンハンマーだ。





古代遺跡など、海底面でもオーソドックスな方かな？
本誌記事にもよく掲載していたおなじみのボスだよね

T

このゾーンは、なにやらもの寂しげな宇宙面。ボコボコのクレーターの合間に朽ち果てた宇宙船のようなものがころがっている。この辺は、天上キャラが登場しない代わりに空中キャラの攻撃が尋常じゃない。ボスは、外見がハデなバディプレイザー、ウミテングだ。

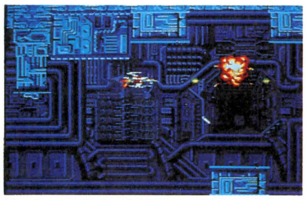




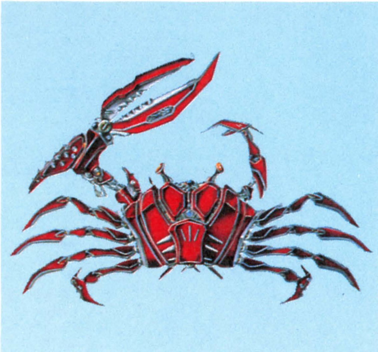
クレーターとかがあって、ここは月なのだろうか？
本邦初公開のウミテング。きらびやかな雰囲気ですね

U

基本的には他の都市面と変わらないが、通路がかなり細くなっているので待ち伏せする敵キャラをかわすのがツライ。ボスはカニのレッドクラブだ。



けっこう入り組んだ都市面だ

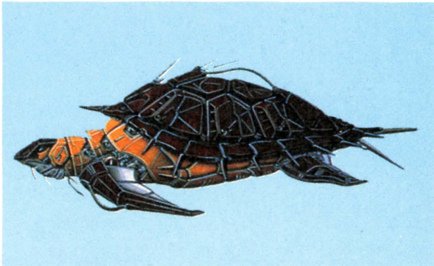


左のハサミがデッカイおちゃめなカニさん

V

ここはファイナルゾーンの宇宙面。最終ゾーンだけあって、攻撃も半端でない。特殊攻撃専門のフェナなど、空中のザコキャラが大活躍するゾーンだ。ブルーの地表がバックの黒に対してやけに美しく感じられる。ボスは、業務用では弱いと評判だったストロングシェル。





宇宙面の中ではブルーの地表が印象的で美しいね
カメは置いていきなさいカメは…じゃないはずです

W

宇宙洞窟でも、最終ゾーンの攻撃は一味違う。地形的にも突起が多く、敵を避けて障害物に激突なんてことがある。氷の地表が美しいゾーン。ボスはグリーンコロタナス。Huカード版同様最後のボスとして登場。



実はまだゾーンW～Zは開発中だったりして…



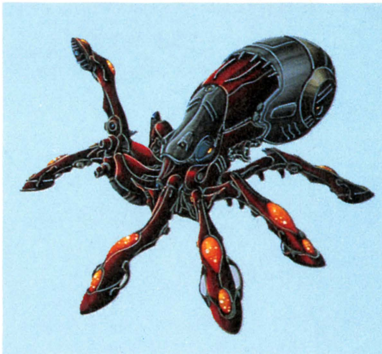
Huカード版にもいるボスだね

X

やってきました最後の山岳面。ヒマラヤのように高い山々が連なる地域を抜けて、目指すは最終ボスのオクトパスだ。ダライアスIIでもおなじみだね。



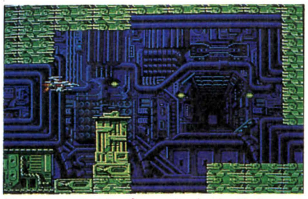
これは、ゾーンQの写真です



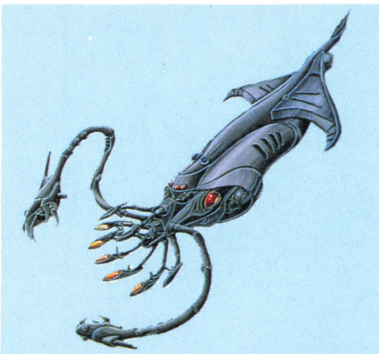
画面いっぱいに広がるタコの攻撃とは…

Y

ここも都市面。恐ろしく入り組んだ地形に、バリアーがあったりして尋常じゃない。自機の操作がかなりむずかしい。ボスはカトルフィッシュ。イカさんです。



実はこれはゾーンLなのです



業務用で無敵を誇っていたが、果たして…

Z

ここは海底最終ゾーン。朽ち果てた神殿が果たしてシルバーホークの墓標となるのか……。ここも空中キャラが中心にハデな総攻撃をしてくる。ここに来るまでに確実にパワーアップしておかないとツライぞ。ボスはお待たせ、クジラのグレートシンク。





これも、ゾーンSだったりするわけ。こまったものです
く～じいら～くじら～っ♪ やはり砲台がすてきですね

ゾーンG以降の攻略は
次号で詳しく解説!!



TO BE CONTINUED IN NEXT ZONE.

ATTACK

神殿地下4階までをマップ付きで徹底攻略

イースⅠ・Ⅱ



期待のA・R・P・G完成間近。今回は神殿地下4階までを一気に攻略。登場する敵キャラやアイテムも場面ごとに紹介。さらにはボスキャラの攻略方法まで徹底紹介だ!!

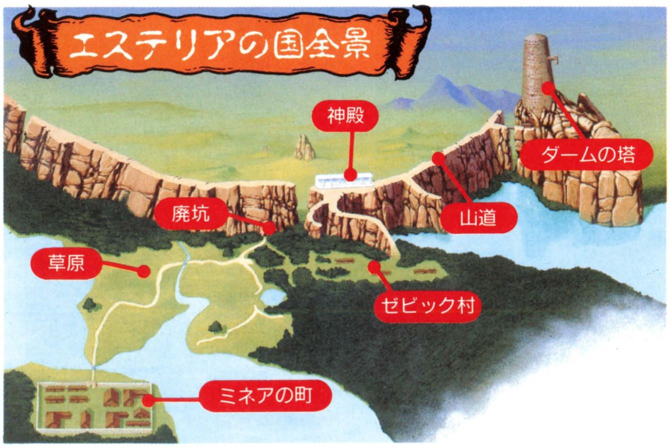
12月21日発売予定
ハドソン
7800円(税別)／CD-ROM²

イースを巡るアドルの冒険物語はエステリアの国から

アドル＝クリスティン。彼は16歳から63歳の間まで世界各地を駆け巡った冒険者である。たぐいまれな好奇心と探究心が彼を偉大な冒険家へと仕立て上げたのだろう。

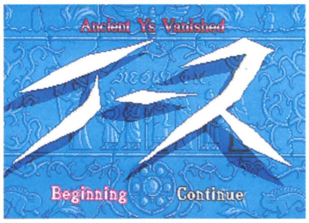
彼は自らの物語を「冒険日誌」として書き留めている。それは彼の死後千数百年経つ現在でも彼の生家の書庫に収められている。代表的なものにこのイースの物語でもある「失われし古代王国」、「アルタゴの5大竜」などがある。「失われし古代王国」は彼が16歳の時の初めての冒険である。千数百年の時間を越えて繰り広げられる冒険の世界。彼はいったいどんな冒険をしたのであろうか。

今、君もその入り口にいるのだ。



冒険の前半であるイースⅠの基本システムを紹介

イースの基本システムはどれもいたってシンプルにできており、初めて操作する人にもわずらわしさをまったく感じさせないものとなっている。また、各種のデータもわかりやすく整理されているのでゲームの進行もスムーズに行うことができる。パソコン版で大ヒットした理由がここにあるのだ。



○まず、タイトル画面で最初から始めるか途中から始めるかを選択する

画面表示の見方



H. P・生命力
数値は左が現在の生命力。右が生命力の上限。上限はレベルアップで増える。現在の生命力が０になるとプレイヤーは死ぬ

EXP・経験値
数値は左が現在の経験値で敵を倒すと増える。右がレベルアップの必要経験値

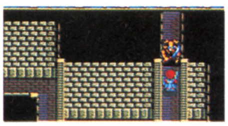
GOLD・所持金
現在の所持金

ENEMY・戦っている敵の生命力
敵の生命力をグラフで表したもの

PLAYER・プレイヤーの生命力
現在の生命力をグラフで表したもの

戦闘についての基礎知識

戦闘は、モンスターとぶつかることによって行われる。ザコキャラの場合は真正面からぶつからず、半キャラ分ずらせばダメージを受けずに済む。また、ボスキャラに遭遇した場合は戦闘終了まで逃げられないのでセーブを忘れずに。



○神殿などでは体力が回復しないのだ

体力の回復は動かずにじっとしていれば自然に回復するが神殿や廃坑などでは回復しないので注意。

ザコキャラ

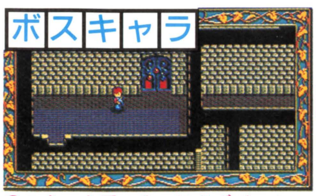


○真正面からぶつかると必ずダメージを受けてしまうのだ

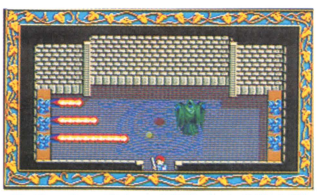


○これが噂の半キャラずらし。適度に近付かせてからずらすのがコツだ

ボスキャラ



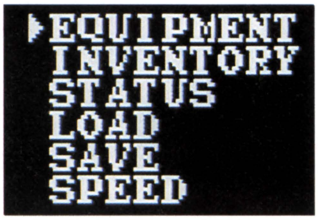
○こういう扉の先には必ずボスキャラがいるのでセーブしておこう



○ボスキャラとの戦闘時は武器や防具の選択など、コマンドは一切不可

コマンドはわずか6種類

ゲーム途中にセレクトボタンを押すとコマンドが表示される。ここでは各種の武器、防具、アイテムの選択やステータスを見ることができる。また、ロードやセーブもここでできる。それからエンジン版には新しくスピードというコマンドが追加されており、アドルのスピードを2段階に調節できる。



○コマンドは全部で7種類。特にスピードのコマンドは大変重宝するぞ

ステータス



○現在のアドルの状態を詳しく知りたい時はこのコマンドを使おう

装備



○持っている武器や防具などを装備するコマンド。赤枠が使用中の品物

ロード&セーブ



○ロードとセーブをするコマンド。全部で５カ所セーブすることが可能

持ち物



○持っているアイテムを見るコマンド。使用する品物に赤枠を合わせる

スピード



○アドルのスピードを選択するコマンド。ハイとローの２種類がある

冒険の前にこれだけは知っておこう

会話の仕方

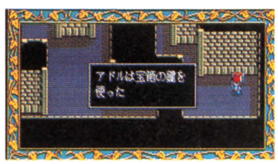
話したい相手と正面からぶつかれば、画面が止まってメッセージが表示される。会話は重要なことだからチェックを忘れずに。



○情報は色々ある。要チェックなのだ

宝箱と扉の開け方

宝箱と扉も会話と同じように正面にぶつかればOKだが、鍵がかかっている場合はそれに合う鍵を探さなければならない。



○使ったアイテムを表示してくれる

店屋などでは

店などの建物に入ると右の写真のように画面が変わる。買いたい品物やしたいことの所にカーソルを合わせて決定しよう。



○カーソルを選択する所に合わせる

ミネアの町の占い師「サラ」の言葉がアドルの目的に

冒険のスタート地点がこのミネアの町だ。まず町の人々から情報を集めよう。同じ人に見えても話してくれる情報はそれぞれ違うので聞き洩らしがないように。困っている人がいたらできる限り協力してあげよう。それから店や酒場での情報集めも忘れずに…。特に占い師サラはこれからの冒険の目的となる大切な話をしてくれる。

ポイント1 会話が重要

ミネアの町で一番重要なことはなんといっても会話だ。町の人に出会ったら、追いかけていって必ず話を聞いてみよう。話の内容もバラエティに富んでおり、野原の廃坑のことや、エステリアのどこかに眠る銀色の剣のことなどさまざま。とても一度には覚えきれないのでメモにチェックしておいた方が無難だ。

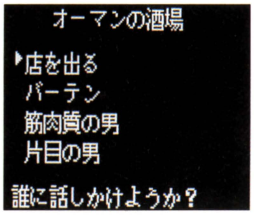


○サラの噂も聞くことができるのだ

オーマンの酒場

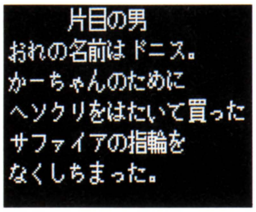


酒場は人の集まる場所だけあって情報がかなり豊富だ。そこで気になったのが片目の男、ドニスの話。かーちゃんにあげるための指輪をなくしたというのだ。そういえば取引所に…。



○酒場にはバーテン、筋肉質の男、片目の男の３人がいる

○サファイアの指輪はいったどこにあるのだろうか



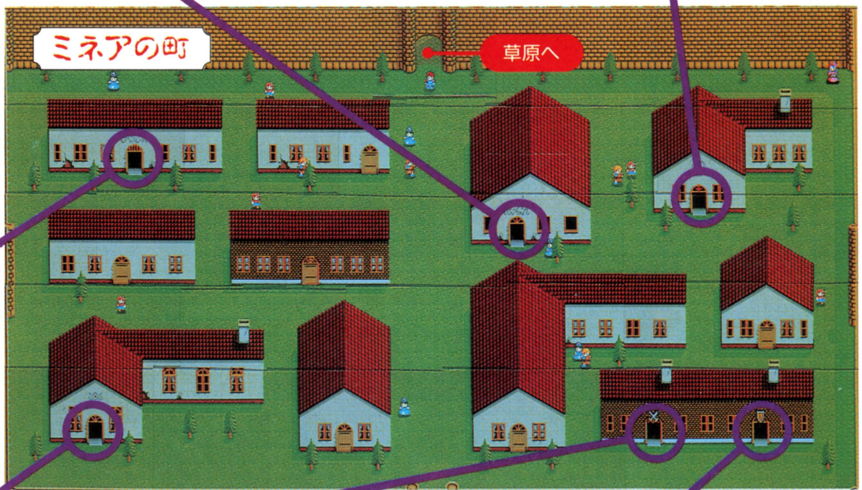
クラーゼの病院



きれいな看護婦さんのいる病院。戦闘での傷を治したり、薬を買うことができる場所だ。



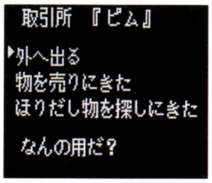
○神殿や廃坑へ遠出する前に必ずヒールポーションを買っておこう



取引所「ピム」



この店では、アイテムの販売や引き取りをしてくれる。ここの主人はズルイ奴で拾った物まで売ってしまうらしい。あの指輪はもしかして…。



○町の噂では悪徳商人ともっぱらの評判だが…

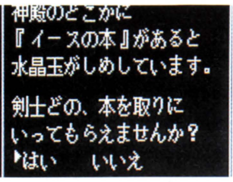
○サファイアの指輪が…。犯人はピムだったのだ



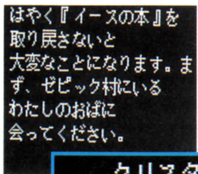
占いの店「サラ」



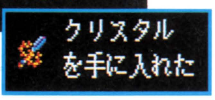
女占い師が経営しているお店。サラは剣士としての装備を整えてもう一度きてくれという。再び彼女を訪ねるとエステリアの危機を訴えイースの本を集めて欲しいと頼んでくる。



○もちろん「はい」と答えよう



○ゼピック村のおばに……



○クリスタルをもらえるのだ

武器の店「ロゼッティ」



ディオスの隣にある武器のお店だ。最初はショートソードしか買えないけど我慢しよう。



○ショートソード、ロングソード、タルウォールの３種類を売っている

防具の店「ディオス」



鎧と盾を売ってくれるお店だ。持っているお金に合わせていい品物を買っておきたい。



○鎧と盾も剣士としての装備に欠かせないので早いうちに揃えたい

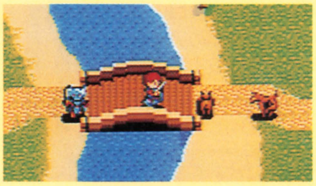
装備を整えたら草原へ いよいよ戦闘開始!!

ミネアの町で一通り会話を済ませたら、橋を渡って草原に出てみよう。少し装備に不安はあるけど、敵を倒さなければ強い装備を買うことはできない。また、この草原の北東には廃坑の入り口がある。この付近と海岸線の近くにはそれぞれ１本ずつロダの大木がそびえ立っており、子供達の話では不思議な物語を語るというのだが…。

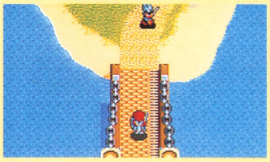
ポイント❷

ザコキャラを甘くみるな

ミネアの町の入り口付近にはカーロイドとオークロットがうようよといる。さっそく戦闘開始。しかし、アドルはまだレベル１だから弱い敵といえども４～５回体当たりしなければ倒せない。しかも確実に半キャラずらしをしていかないと20しかないヒットポイントがすぐ減ってしまう。



⭘草原の橋の向こうにリーボルが…



⭘町を出たらいよいよ戦闘開始だ!!



⭘リーボルは強い。半キャラずらしだ

廃坑はレベルが上がってから

草原の真ん中にある細い橋を渡って北東に向かうと廃坑の入り口が見えてくる。中に入ってみると自分の周りしか見通すことができない。敵もかなり強いのでこちらの攻撃がまったく通用せず、ダメージを与えることができない。初めのうちは近付かないでおこう。



⭘ウーム、ここが廃坑の入り口か



⭘レベルが低いにもかかわらず入った人はこうなる



⭘ミネアの町で廃坑の情報が聞ける

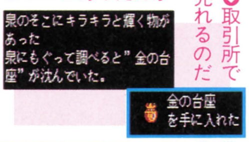
⭘とりあえずゼピック村へ向かった方が無難だ

泉周辺を探ってみよう

草原の東の端には大きな湖がある。周辺をウロウロしてみると泉の底にキラキラ輝くものが見える。潜ってみると金の台座が沈んでいるではないか。そういえば取引所「ピム」で引き取ってくれるもののひとつに金の台座があったはずだ!!

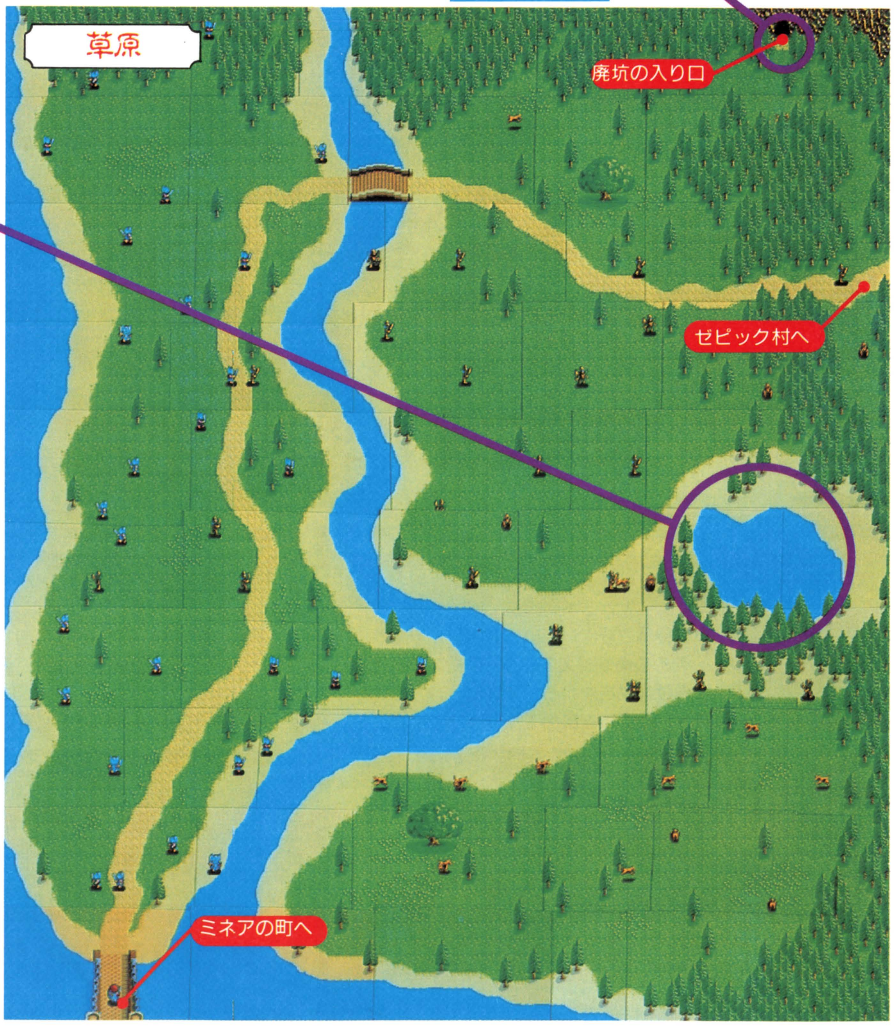


⭘ムムッあれは…



⭘ここにあったのか

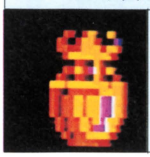
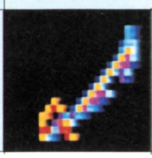
⭘取引所で売れるのだ



草原の敵キャラ

カーロイド	オークロット	リーボル
		
小剣を持って攻撃してくる。流血を好む小人族	樫の木に命を吹き込んで作られた、木の怪物	誰かれかまわずに鋭い牙をむく、好戦的な猛狼

草原で手に入るアイテム

金の台座		シルバー・ソード	
	黄金の受け皿を支える美しい金製の台座		銀を鍛えて作られた剣。魔力を秘める

草原を抜けてゼピック村へ さらに山道でレベルアップ

ミネアの町から続く小石を敷きつめた道路に沿って、深い森の踏み分け道を抜けるとゼピック村が見えてくる。ここには3軒の家があるけど実際に入れるのは村長とジェバの家だけだ。また、村の北にある山道の頂上には銀色に輝く神殿がある。この付近にはウヌガンが大量に出現するので経験値稼ぎにピッタリの場所なのだ。

山道の敵キャラ

ウヌガン

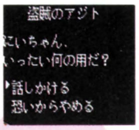


一般には、ゾンビと呼ばれるモンスターの1種

盗賊のアジト



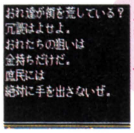
盗賊のアジトに着いて、早速話を聞いて見ると意外な事実が…。どうやら盗賊のアジトからも、ものが盗まれているという。いったい誰が？



⬆怖がらずに話しかけよう



⬅ゼピック村でも盗賊の情報が聞けるのだが…



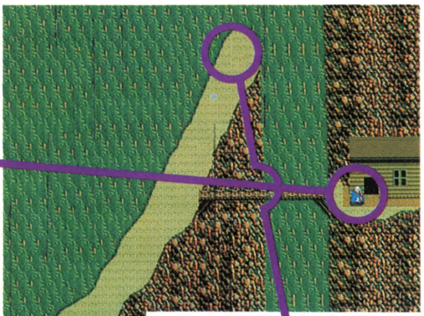
⬅ウーム、盗賊のしわざでないとすると

ポイント3 神殿突入前にウヌガンでレベルアップ

神殿突入前にウヌガンでレベルアップしておかないと神殿地下1階のボスに速攻でやられるので注意。また、神殿の入り口付近はかなり広いので戦闘がしやすいのだ。



⬅神殿前で経験値を稼げ!!



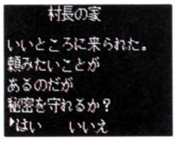
ダームの塔の入り口は

山道の最北端まできてみたがダームの塔の入り口はどこにもない。

村長の家

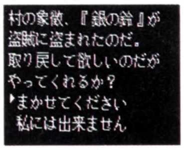


村長の話を聞いてみると、村の象徴である銀の鈴が盗まれており、それを探してくれないかというのだ。



⬆もちろん守ります

⬇この俺にまかせろ



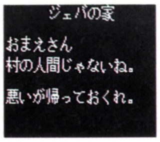
行き止まり

山道には行き止まりの場所が3か所もあるのだ。どうしてこんな地形になったのだろうか？

ジェバの家

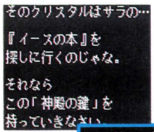


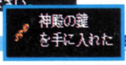
ジェバはサラからもらったクリスタルを見るとすべて解ったような顔をして神殿の鍵を渡してくれるのだ。



⬆しまったぜ!!

⬇ありがとう!!





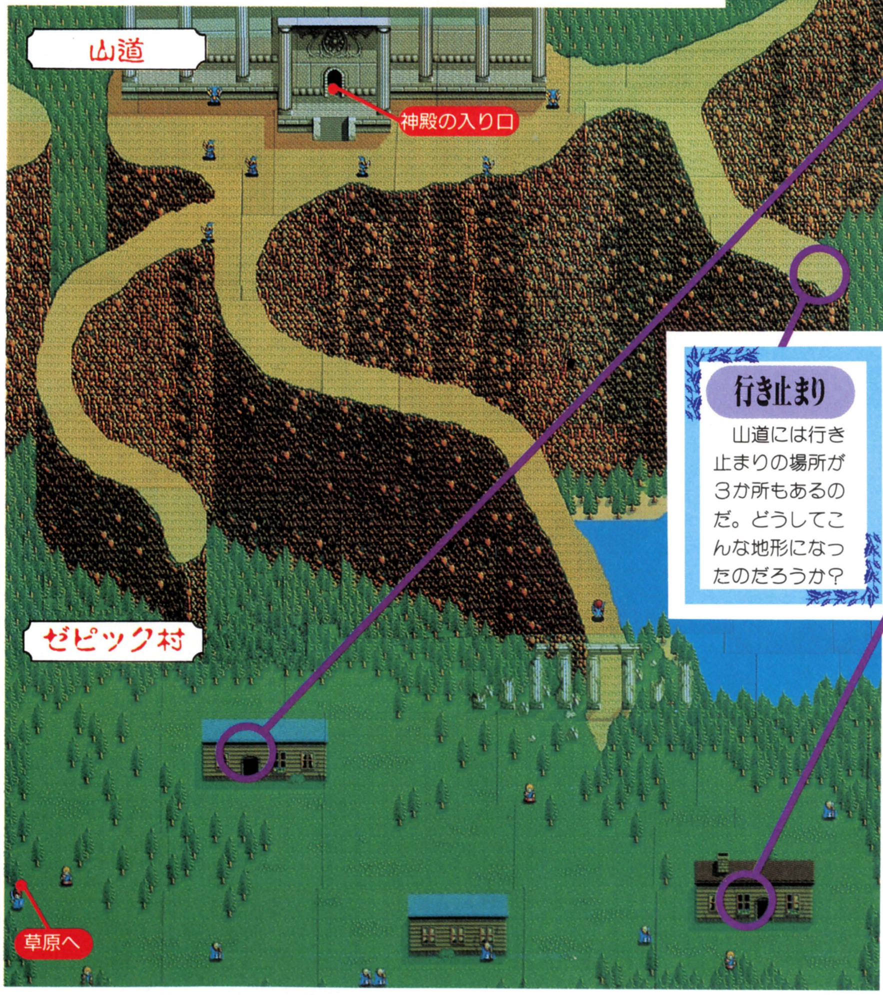
⬇鍵を受け取ったら神殿へ向かおう

ポイント4 ゼピック村でも会話を

ゼピック村の人々の情報はミネアの町より内容が濃いので聞き洩らしがあってはならない。ミネアの町と同様にメモにチェックすることを忘れずに…。



⬅廃坑の情報もゼピック村で聞けるのだ

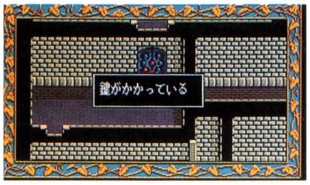


神殿地下1階に待ち受けるジェノクレスを倒せ!!

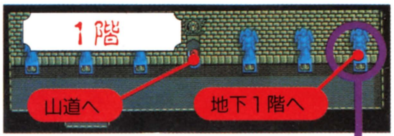
いよいよ神殿に突入だ。かつてはいかなる役目を果たしていたかは不明だが、今は怪物の巣と化している。地下4階建てである。1階、地下1階に敵はおらず、地下2〜4階に敵が数多く出現する。注意しながら進みたいところだが、なるべく敵を多く倒してレベルアップを心掛けよう。また、神殿全体はアイテムの宝庫でもある。

神殿の鍵を持っていないと

1階からワープアウトした先は広い迷宮の中。壁沿いを歩いて探索してみよう。そうしているうちに妙な扉を見つけた。しかし鍵がかかっている。しまった!! ゼピック村のジェバから神殿の鍵を受け取っていなかったのだ。残念無念。

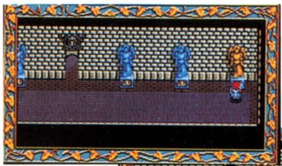


あぁなんてこった。めんどくさがらず行っておけば良かった

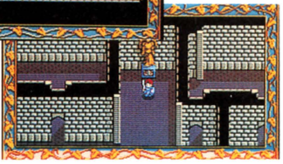


女神像でワープ

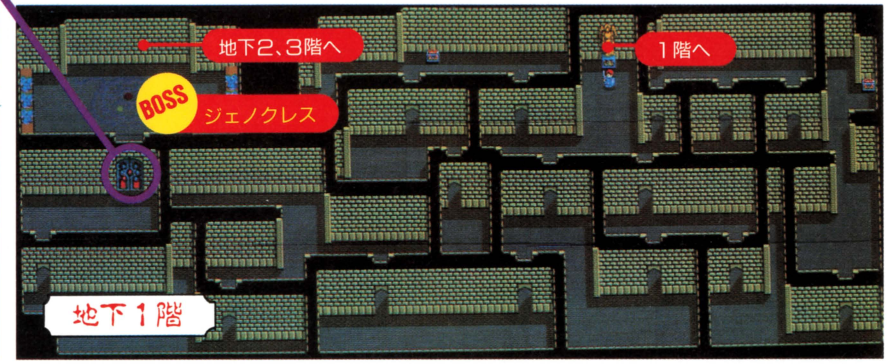
神殿に入ると女神像が6体並んでいる。あれ？ 右端の像だけ色が違う。調べてみようと像に近付くといきなりワープしてしまった。



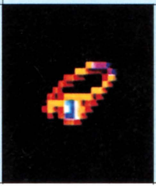
とにかく黄金色に輝いている女神像に触れてみよう



不思議なギュウォーンという音とともに地下1階へ

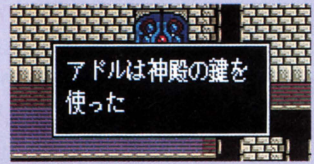


地下1階で手に入るアイテム

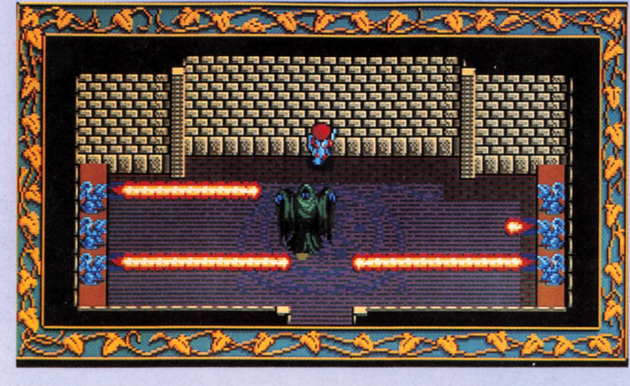
ルビー		リング・メイル	
	紅く、妖しげな光をたたえた宝石。あまり価値はない		装備していると敵から受けるダメージが、半分になる

地下1階ボス・ジェノクレス

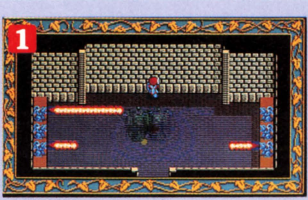
地下1階の奥には、見たことのない扉がある。中はただの広い部屋だが、雰囲気やBGMがこれまでのものと違う。やがて、火柱と共に幽霊のような姿のデカキャラが現れた。地下1階を守るジェノクレスだ。奴は一定間隔で消えたり現れたりする戦法をとっている。ダメージを与えられるのは姿を現している時だけだ。さらに左右の火柱は中心が一番ダメージを受けにくいので、ジェノクレスが中心に出現するのを待とう。あとは慎重にヒット＆アウェイを続ければ必ず勝てる。あせりは禁物だ!!



ゼピック村のジェバから神殿の鍵を受け取っていれば扉を開けられる



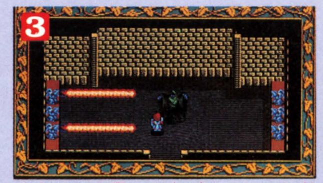
いよいよボスキャラと対決。腕がなるぜ

1


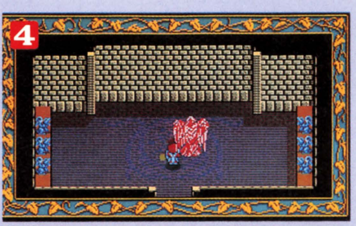
火柱と共に地下1階のボスキャラ、ジェノクレス登場!! 戦闘開始だ!!

2

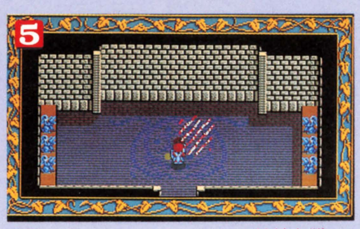

ジェノクレスが部屋の中心にきた時を狙え!! 中心意外の場合は無視

3


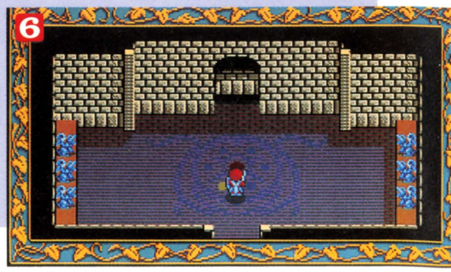
中心に出現した今がチャンスだ!! 火柱なんか気にせず一気に突っ込め

4


慎重にヒット＆アウェイを続けていれば必ず倒せるはずだ。気を長く持つのだ

5


勝った。ジェノクレスとの壮絶な戦いが今終わったのだ。長い戦いだった

6


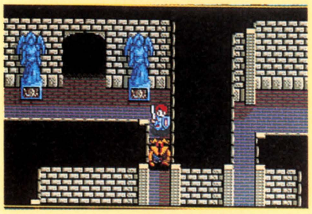
次なる冒険の入り口が開き始める

捕らわれの身の少女を救い出し、地下4階へ

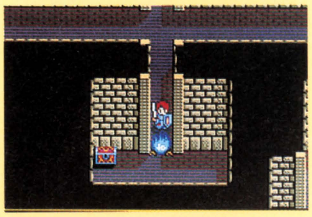
ジェノクレスの部屋の入り口に入ると地下1階とは雰囲気の違う迷宮へ出た。どうやら地下2階のようだ。用心深く進んでみると、敵が現れた。ウノスやブルナー達が…。手強い相手だが得られる経験値も大きいし、レベルアップもかなりスムーズだ。適度にレベルアップしたら探索に出よう。地下2、3階でやることはかなりある。

ポイント5 狭い通路に気を付けろ

地下2階からは怪物がうろつきまわっているので、うかつに進んで行くのはとても危険。特に狭い通路なんかで出会ってしまうと、いきなりやられてしまうこともあるので慎重に行動しよう。また、宝箱が目の前にあるからといって先を急ぐな。宝箱は逃げたりしない。



○狭い通路では半キャラずらしができない。逃げた方が賢明だろう



○宝箱に気をとられるな。目の前にルーターが迫っているぞ

牢屋には少女となぜか怪物が…

牢屋は2か所あるのだが、鍵がかかっていて開けることができない。そういえば怪物が守っている宝箱があやしい。さて、無事に牢屋の鍵を見つけたら早速使ってみよう。そして捕らわれの少女を救い出すのだ。なぜ、もう一方の牢屋には怪物が…。



○なんとか牢屋の鍵を手にいれたぞ

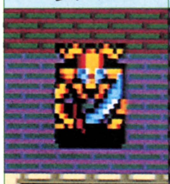
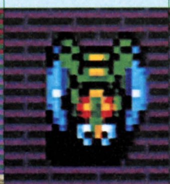
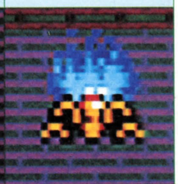


○彼女の名前はフィーナ。必ず救い出そうね



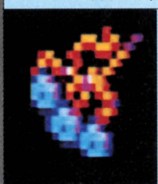
○触れたとたん襲いかかってくるぞ

地下2、3階の敵キャラ

ウノス	ブルナー	ルーター
		
野牛の頭骨に人の骨が合わさり、魂が宿ったもの	足が4本しかない昆虫の巨大化したモンスター	こいつを倒すには、頭蓋骨を叩きわるしかない

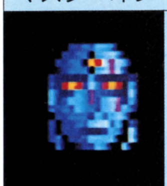
地下2、3階で手に入るアイテム

銀の鈴



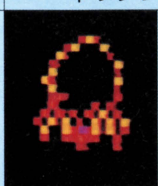
ゼピック村に古来より村長に伝わる、貴重なアイテム

マスク・オブ・アイズ



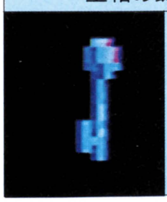
装備すると、隠された通路の入り口などを発見できる

ネックレス



さほどの価値もなく、特別な効力も望めないであろう

宝箱の鍵

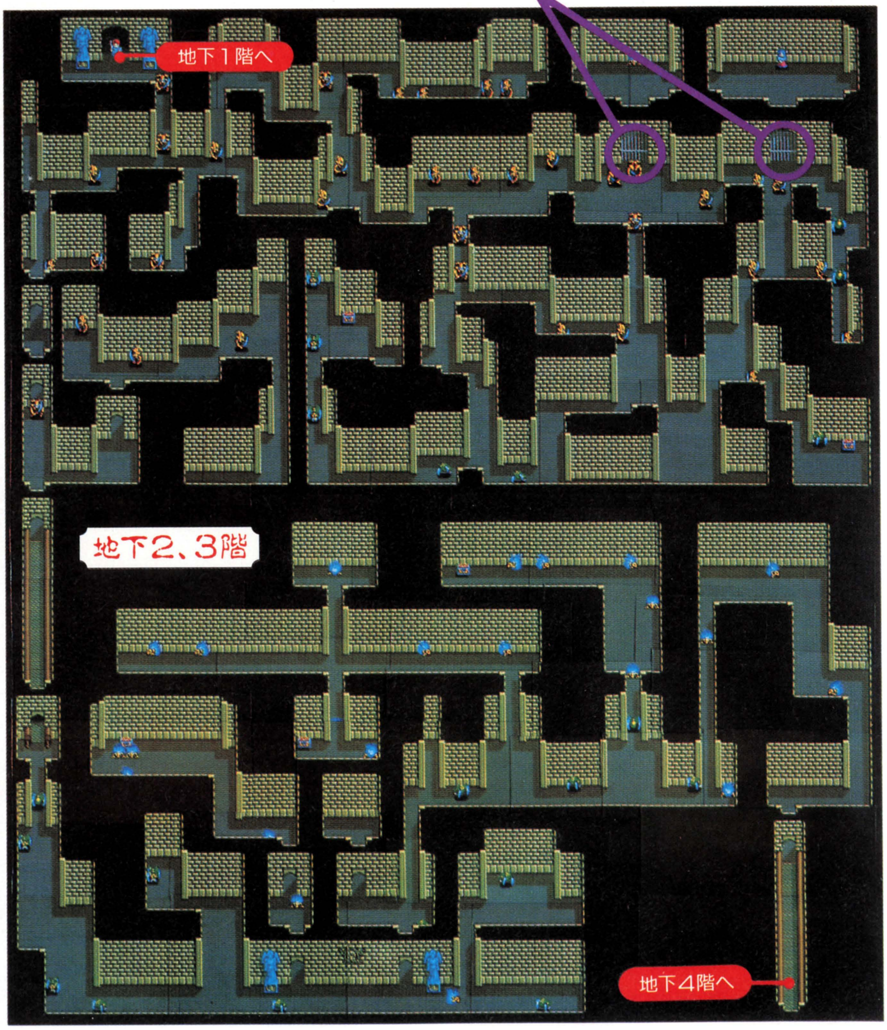


その名の通り、宝箱を開けるために必要な鍵である

牢屋の鍵



捕らわれのフィーナを救い出すために必要なアイテム

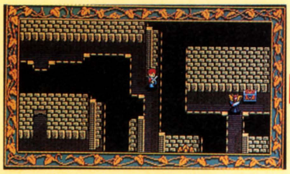


地下4階の長い通路の先に潜む ニグティルガーを目指せ

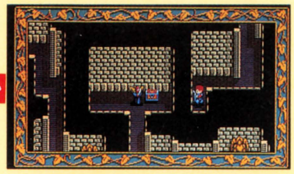
地下2、3階でやるべきことをすべて終えたら、階段を下りて地下4階へ突入だ。出現する敵はさらに手強くなっており、慎重な行動が要求される。迷宮もかなり複雑になっていて、1階にもあったワープする女神像から見えない扉までいたるところに仕掛けが施してあるのだ。ニグティルガーへはなかなかたどり着けないであろう。

ポイント6 宝箱の見逃しに注意

地下4階の中央には、1階にもあった黄金色の女神像を3体見ることができる。ここからワープしていかなければならないのだが、この階の構造はいくつもの小部屋に分かれていて、行きそびれる場合があるのだ。さらにそれぞれの小部屋には重要なアイテムの存在する場所があるので、見逃しのないようにしなければならない。そこで右下のマップが必要になってくるというわけだ。



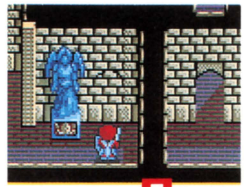
あんな所に宝箱が…。いったいどうやって取りにいくのだろう？



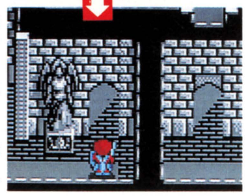
反対側にきてみたが、やっぱりだめ。目の前にあるというのに

マスク・オブ・アイズで見えない扉を開け

地下2階の宝箱の中に入っていたマスクを装備すると画面が白黒になり、肉眼では見えない隠された扉を発見することができるのだ。そういえばこの階のワープの先に変な壁があったはず。また、マスク装備時は敵が見えないので注意。



壁の所に溝があるぞ。もしかして…

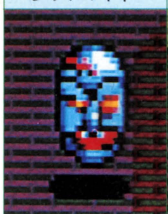
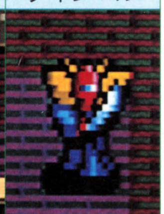


ワーム、ここが見えない扉だったのか



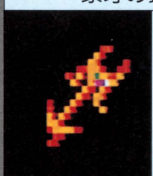
地下2階でマスクを見つけよう

地下4階の敵キャラ

レスコイド	ライアス	ディンベル
		
絶滅した巨人族の、生首だけが生き残ったもの	獅子のたてがみを持った、人間型の凶暴な猛獣	神秘のローブをまとい、魔力を秘めた剣を持つ

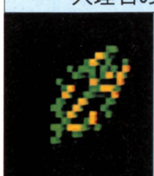
地下4階で手に入るアイテム

象牙の鍵



見事な装飾がほどこされている、象牙製の立派な鍵だ

大理石の鍵



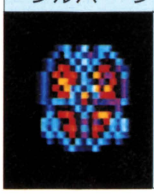
神殿地下4階にある、最後の扉を開ける鍵がこれだ

ヒール・ポーション



服用するとヒットポイントがすべて回復する薬

シルバー・シールド

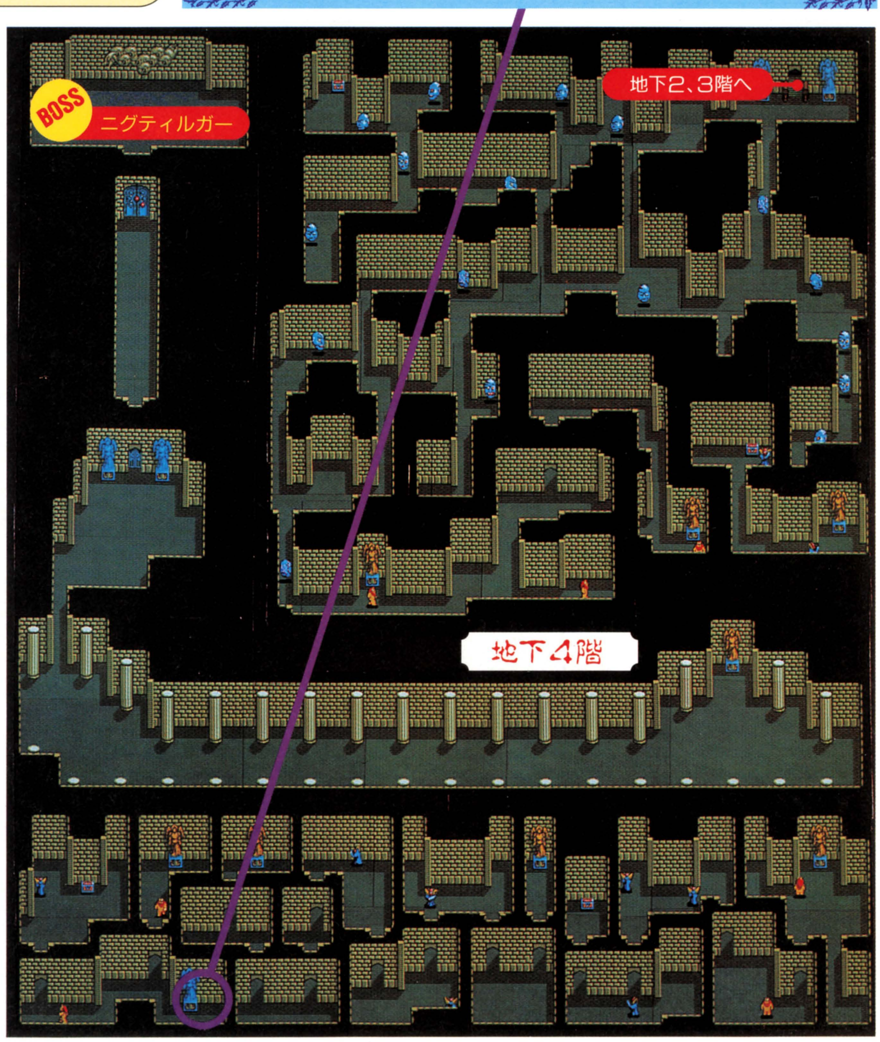


巨大な銀の原石を削り出して作られた銀製の美しい盾

イースの本（ハダルの章）



神官ハダルが書き残したといわれるイースの書

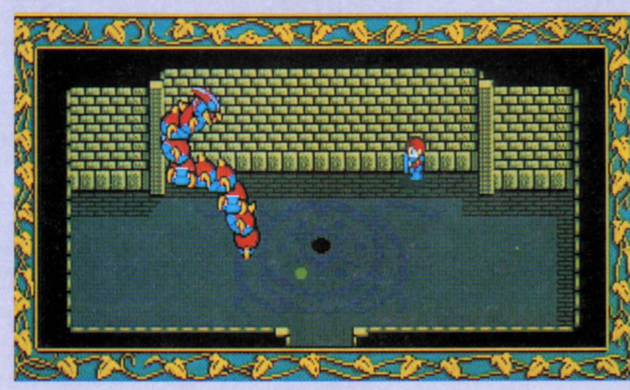


地下4階ボス・ニグティルガー

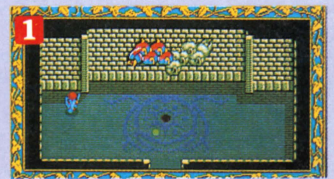
柱の連なる長い廊下を通ると、遂にボスの部屋とおぼしき所へやってくる。扉が連続であるが、象牙と大理石の鍵を持っていれば問題ない。中には不思議な浮き彫りのある壁が目に入り、片隅には宝箱がある。そして宝箱に触れた瞬間、浮き彫りが真っ赤に染まり始め、ニグティルガーが襲いかかってくる。奴は自由に宙を飛び回れるので、戦闘は困難を極める。唯一ダメージを与えられるのは脳や神経系統が集まった尻尾だけだが、アドルの動きを大きくして奴のパターンをくずせば弱点に攻撃できる。あとは持久戦あるのみ//



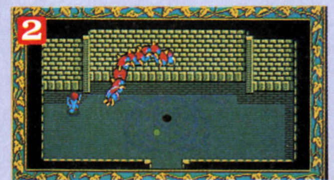
いよいよ神殿最後のボス、ニグティルガーとの対決。気合を入れろ!!



宙を舞うボスとの戦いに勝算はあるか!?



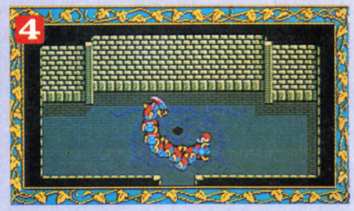
宝箱に触れた瞬間、壁の浮き彫りが真っ赤に染まり始める。ヤバイぞ



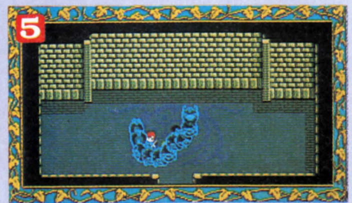
ウワーッ!! ニグティルガーがいきなり襲いかかってきた。逃げろ!!



アドルの動きを大きくして奴のパターンをくずし、チャンスを待て!!



今がチャンス!! 弱点である奴の尻尾めがけて突き進め!! あともう少し



やった!! ニグティルガーを倒したぞ。それにしても手強い相手だった



宝箱にはサラのいった通り、イースの本(ハダルの章)が入っていた

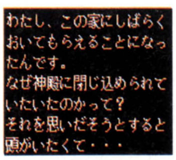
神殿の謎をすべて解明したアドルに待ち受けるものは‥

無事に神殿の謎をすべて解明したらミネアの町へ向かおう。お金も貯まったし、強力な装備も買いたいところだ。途中ゼピック村にも寄って行こう。神殿で解放したフィーナのことが気になるからね。

ゼピック村にはフィーナが‥

ゼピック村の村長に銀の鈴を渡すとお礼にパワーリングをくれる。やっぱりいいことはするものだ。

ジェバの家には神殿に捕らわれていたフィーナがいる。彼女は記憶を失っているらしく、なぜ捕らわれたのかは思い出せないという。またジェバはイースの本を読むことができるので頼むといいだろう。



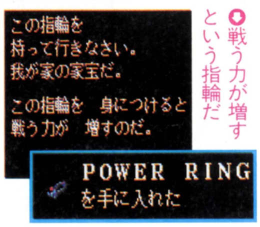
彼女はなぜ、神殿なんかに閉じ込められていたのだろうか。謎は深まるばかりなのだ



銀の鈴が戻ってきて安心するゼピック村の村長さん



フィーナの元気な姿を見て一安心



戦う力が増すという指輪だ

村長は、お礼に家宝である指輪をくれるのだ

ミネアの町に戻ってみるとサラが…

町に着くと数日しか経っていないのに、ずいぶんと郷愁の情があふれてくる。みんなは何をしているのだろうか。そういえば以前からジェバが、サラの身を案じていたなあ。早速サラを訪ねてみよう。

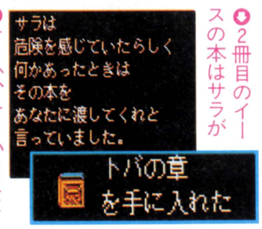
だが、アドルを待っていたのはサラが殺されたという悲しい知らせだった。サラは廃坑へとの言葉を最後に息をひきとったという。



以前からサラの身を案じていたのは、おばであるゼピック村のジェバ



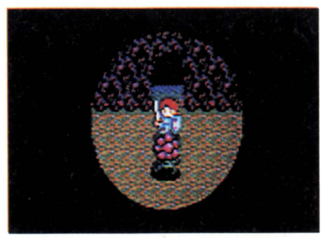
おお、なんということよ。サラが殺されるなんて。いったい誰が…

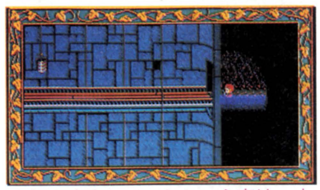


2冊目のイースの本はサラが

そうか、そういうことだったのか……

サラの遺言通り、廃坑に突入だ

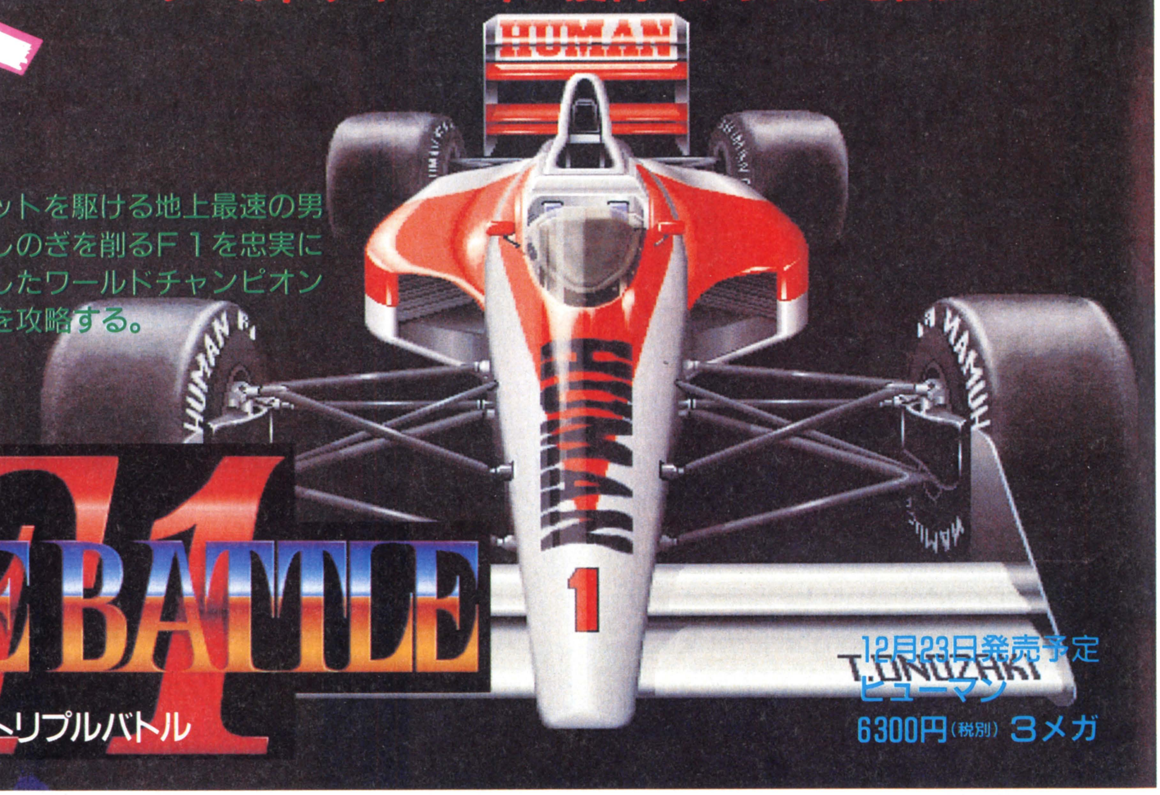




銀を産出していたという廃坑の内部にはおそろしく深い縦穴がある

ATTACK

ワールドチャンピオン獲得のノウハウを伝授



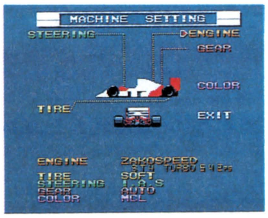
世界のサーキットを駆ける地上最速の男たち。彼らがしのぎを削るF1を忠実にシミュレートしたワールドチャンピオンシップモードを攻略する。

F1 TRIPLE BATTLE
エフワン トリプルバトル

12月23日発売予定
ヒューマン
6300円(税別) 3メガ

エンジン・ドライバーはレベルによってさまざまだ

このモードはエンジンとドライバーにレベルが存在する。各レベルの条件をクリアしないと次に進めないのだ。ここではまずマシンの心臓であるエンジン性能を紹介する。エンジンはレベルがあがるにつれて高性能になっていくのだ。



○一つのレベル内ではエンジンの変更はできない

エンジン性能表のみかた

エンジン特性は左から低速、中速、高速でのパワーのでかた。「力」はPが急激に加速、Fはなめらかに「扱」はACBの順に扱いやすい。「耐」はAが一番耐久性が高い。が、数字が全てではないのも事実だ。

エンジン名	
使用レベル	最大許容回転数
最大出力／回転数	
最大トルク／回転数	
エンジン特性	力 / 扱 / 耐

レベルとは……

上で触れたようにエンジン・ドライバーの両方にレベルがある。レベルは各レベルの条件を満たすことで次のレベルに進めるのだ。レベル1はコース1～6で総合3位以上、レベル2ではコース7～16で総合2位以上、レベル3ではコース1～16で総合2位以上、レベル4ではコース1～16で周回数がアップしてなおかつ総合1位にならなくてはならないのだ。レベルが上がると強敵が目白押しだ。



○バトルモードならどれでもOKだが…

エンジン名	使用レベル	最大許容回転数	最大出力／回転数	最大トルク／回転数	エンジン特性	力	扱	耐
ザコスピード 直4ターボ	1	11500	542／9200	43／9000	×△×	P	A	B
メチャトロイ 直4ターボ	2	12000	570／9500	43／9000	△○△	F	A	C
モエラーリ V6ターボ	3	13200	627／12000	37／12000	×△○	P	B	B
ブットンダ V6ターボ	4	13200	653／12000	39／12000	×○○	F	B	A
アルファメロメロ V8ターボ	1	12500	538／10200	38／10200	×△△	F	A	C
ホドホド V6ターボ	2	12500	597／10500	40／10500	××△	P	B	B
TACポロシェ V6ターボ	3	13200	598／12000	36／12000	×△○	P	B	A
ハシルノー V6ターボ	4	13200	642／12000	38／12000	×△○	P	B	A
ジャマハ V8NA	1	11000	571／9000	34／7000	○○×	F	C	B
ダンボルギーニ V12NA	2	13200	607／12000	36／12000	××○	F	C	A
ハシルノー V10NA	3	13200	645／10000	46／9200	△○△	F	C	B
ブットンダ V10NA	4	13200	670／9500	50／9000	○○△	F	C	A
ブコワース DSR V8NA	1	11000	594／10000	34／7000	△○×	F	C	A
グジャッド V8NA	2	11500	608／10000	45／7000	○○×	F	C	A
ブコワース HV V8NA	3	12000	622／10000	52／7200	○○×	F	C	A
モエラーリ V12NA	4	13200	648／11200	39／12000	×○○	P	B	B

出場ドライバーの得手・不得手をつかむのがポイント獲得のコツ

出場ドライバーにもそれぞれ個性があるのがこのゲームの最たるところだ。決勝の始まる前にはグリッドの紹介があるので出走ドライバーのおおまかな性格を把握しておくと良い。また、各ドライバーの得意なコースと現在のランキングを調べて自分より上位のドライバーをレース中に徹底的にマークするのも作戦のひとつだ。レースでは情けは無用。よけいな情けをかけているようでは弱肉強食のF１の世界を生き抜くことはできないのだ。決勝前には他車のエンジン(特にターボかNAか)に気をくばることも忘れてはならない。

ドライバー性格表のみかた

表は左から所属チーム名、選手名、使用エンジン、登場レベル、スタートのうまさ、コーナーのスピード、ブレーキのうまさ、走りのムラ、ウエット状態の技術、シフトのうまさ、そして各コースの相性となっている。各ドライバーの走りはバトルモードでも味わえるので試しにチャレンジしてみるのもいいだろう。登場レベルで数字が２つあるのは両方のレベルで登場することを意味する。

チーム名	ドライバー名	エンジン名	レベル	スタート	コーナー	ブレーキ	ムラ	ウェット	シフト	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16
MCL	A・セスナ	ブットンダV10NA	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	2	4	2	5	4
MCL	A・エンスト	ブットンダV6ターボ	4	4	4	5	5	1	5	5	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5
TYR	J・パーラー	ブコワースDSRV8NA	2.3	3	3	3	2	3	3	3	3	5	3	5	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4
TYR	J・アレンジ	ブコワースDSRV8NA	2.3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	5	3	4	3	3	3	2	3	3
WIL	T・ブーイング	ハシルノーV6ターボ	4	4	5	4	5	4	4	3	2	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	3	2	4	3
WIL	R・パトロール	ハシルノーV10NA	4	5	4	5	3	4	4	5	4	3	3	5	3	3	4	2	5	3	3	2	3	4	2
BRA	M・ブラインド	グジャッドV8NA	3.4	3	4	4	3	4	3	3	3	5	3	5	2	2	5	3	3	3	4	3	3	2	3
BRA	S・モデル	グジャッドV8NA	3.4	3	4	3	3	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
ARR	D・ウィーヒック	メチャトロイ直4ターボ	3.4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
ARR	E・チバ	メチャトロイ直4ターボ	3.4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3	5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
LOT	N・ボケ	ブットンダV6ターボ	4	4	4	4	3	3	3	4	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4
LOT	S・イナカジマ	ブットンダV6ターボ	3.4	2	4	4	4	5	3	4	4	1	3	2	2	3	5	5	4	5	3	3	3	5	2
MAR	M・グルタミン	グジャッドV8NA	3.4	3	4	3	4	4	4	5	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2
MAR	I・ポカリ	グジャッドV8NA	3.4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	5	4	2	3	3	5	3	5	4
OSE	P・シブヤーニ	アルファメロメロV8ターボ	1	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
OSE	N・ラリッタ	アルファメロメロV8ターボ	1	3	3	3	3	3	2	3	5	4	3	4	3	2	2	3	3	3	5	3	3	3	3
BEN	A・ナンニン	ブコワースHV	4	4	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	5	4	5	4	3	5	3	3	3	3	3
BEN	E・ピロシキ	ブコワースHV	2.3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	5	2	3	5	3
DAL	A・デ・キザデス	ブコワースDSRV8NA	2.3	3	4	3	1	4	3	2	3	5	3	5	2	3	3	4	3	5	3	3	2	2	3
DAL	A・コーヒー	ブコワースDSRV8NA	2.3	3	4	4	5	3	3	3	4	5	3	5	3	3	4	2	5	3	3	3	3	3	5
MIN	P–L・マティーニ	ブコワースDSRV8NA	2.3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3
MIN	L–P・サラダ	ブコワースDSRV8NA	1.2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	5	4	3
LIG	R・アルチュー	グジャッドV8NA	1.2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	3	3	4	3	3	3	2	3
LIG	O・グレテヤール	グジャッドV8NA	1.2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	2	3	3	5	3	3	2	3	3
FER	N・キャンセル	モエラーリV12NA	4	5	5	5	2	3	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	3	3	1	4
FER	G・バーガー	モエラーリV12NA	4	5	5	5	2	5	5	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	5	5
LOL	M・アルバイト	ダンボルギーニV12NA	2	4	3	3	5	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	4	4	2	4
LOL	P・アントキング	ダンボルギーニV12NA	1.2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	5	3	3	3	5	3	2	3	4	3
COL	R・モレル	ブコワースDSRV8NA	1	3	3	2	4	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3
COL	P–H・ラフォーレ	ブコワースDSRV8NA	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
EUR	G・ハイテク	ブコワースDSRV8NA	1	3	2	4	1	1	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2
ZAK	A・ズツキ	ジャマハV8NA	1.2	2	3	2	2	4	2	4	3	2	2	3	2	4	4	4	3	2	3	2	3	5	3
ZAK	B・スライダー	ザコスピード直4ターボ	1	2	3	4	1	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	5	3	3	5	3	3	3	3
ONY	S・ヨワソウ	TACボロシェV6ターボ	2.3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	4
ONY	B・ガチョーン	TACボロシェV6ターボ	2.3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	2	3
RIA	C・ヤダナー	ブコワースDSRV8NA	1.2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	5	3	2	3	3	3	5	3
RIA	V・バイナラー	ブコワースDSRV8NA	1	1	2	3	4	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2
ASG	G・タックイン	ブコワースDSRV8NA	1	3	3	4	2	2	4	3	3	5	4	5	4	4	3	3	3	2	5	3	2	3	3
ASG	Y・ダマラス	ブコワースDSRV8NA	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3

R1からR16までの全コースをコース図入りで完全攻略!!

ここでは各コースを走る際の重要なテクニックとそれぞれのコースの攻略ポイントを紹介する。予選を通過できなければチャンピオンはおろかポイント獲得もおぼつかないのだ。なんといっても予選通過に大切なことはフリープラクティスで徹底的に走り込むことだ。フリープラクティスでミスなく走れるようになったら予選にのぞんでみよう。この際に注意しなければならないのは、フリープラクティスを終えて予選を始める前にタイヤを必ず予選用のタイヤにしておかなければならないことだ。また、エンジンやタイヤ以外のセッティングは個人の好みでかまわないがギヤはオート、ステアリングはI.A.Sが無難。なおコース図上の数字は下記の用いるべき基本テクニックと対応している。



予選落ちの憂き目にはあいたくないもんだ

❶ スローイン・ファストアウト、立ち上がり重視

スローイン・ファストアウトは実際のレースでも基本中の基本だ。このテクニックが特にものを言うのがコーナーの後にストレートが続くとき。立ち上がりで十分なスピードに乗れていないと最高速をマークするべき地点でスピードが出ずタイムに影響するからだ。



①ボタン連打で速度を維持して脱出で加速

❺ コースに合ったエンジンが当然有利

エンジンは基本的に気筒数が多い方がパワーが出る。しかし高回転でないと十分なパワーが出ないので扱いにくいことがある。つまりV10、V12はストレートが多いコースでは有利でコーナーが多いコースは不利なのだ。実際に自分で使ってみるしかないだろう。



V12でもパワーを使い切らないと意味ナシ

❷ コーナーの連続はライン取りが肝心

コーナーが連続するところでは1つ1つのコーナーに合わせた走りをしていると逆に後が苦しくなることがある。そのようなときには最後のコーナーの立ち上がりのラインを重視してその前のコーナーでのラインを犠牲にした方が速いことがあるのだ。



イン・イン・アウトが絶対とは限らない

❻ 縁石に乗るとタイヤもタイムもロス

走っているとき縁石に乗るとスピードが大幅に落ちてしまう。これが直線につながるコーナーだと致命的だ。さらにタイヤも減りが早くなり、しなくていいピットインをするハメにもなりかねないので注意。だが逆に縁石に乗り速度を落とすのも技術の1つだ。



意図的に縁石に乗ると効果的なブレーキに

❸ 予選では2・3周めが勝負のとき

予選では1周目からコースを攻める必要はない。1周目はマシンが静止した状態から走るためいいタイムを出すことはできないからだ。理想は1周目の最終コーナーからスピードに乗って2、3周目でタイムを出したい。がタイヤ等の残り具合で臨機応変に行きたい。



一周めの最終コーナーからフル加速しよう

❼ ヘアピン進入は極力慎重に

ヘアピンの進入は細心の注意が必要だ。ここでコースアウトすると脇にある看板に衝突したりしてコースに戻るまでに大きくタイムロスするからだ。他車もここでは70〜80km/h位でクリアしている。直線の後だとブレーキが遅れがちだが縁石を使ってでも減速しよう。



ヘアピンはコースアウトの可能性が高い

❹ タイヤ交換のピットインはさけよう

決勝では余程自分の腕に自信が無い限り少し硬めのタイヤを選択してピットインをしなくて済むようにしたい。他のマシンは鬼のように速いが、必ず1回はピットインするのでそのスキに差を縮め何台か抜くことができるのだ。後は他車をブロックして逃げ切れ。



他車がピットインしている間に逃げろ

❽ ターボエンジンはブースト圧アップのタイミングが重要

ターボ車の場合はブースト圧を上げることができるが、3回までなのでタイミングが鍵を握る。上げる場所は長い直線が始まる所だ。使うタイミングは、まず他車から大きく離される前、他車がピットインしたとき、そして逃げ切るときが基本だろう。



コーナーでブースト圧を上げてもムダだ

ブラジルGP

シケインのような小さいコーナー以外は基本的な要素で構成されたコースと言えるだろう。ここを走るときに限ったことではないが、コーナーに進入するときにはイン・イン・アウトのラインを取るように走りたい。このゲームではアウト・イン・アウトは通用しないのだ。レベル1では1分38秒台は出したい。

コースデータ	
距離	5.031
コースコンディション	2
天候変化率	1
晴れ(ドライ)	80
くもり(ドライ)	10
雨(ウェット)	5
くもり(ウェット)	1
晴れ(ハーフ)	2
くもり(ハーフ)	2

攻略ポイント

ここでは直線手前のヘアピンの他に第2コーナーをあなどってはならない。ここは入口ではすんなり入っていけるが、奥に行くにしたがい苦しくなってくる複合コーナーなのだ。進入する際①ボタンから指を放しアウトの縁石に乗りそうになったら減速し、また加速をくりかえそう。



このコーナーが曲者なのだ



サンマリノGP

ここはヘアピンとシケイン、そして曲がった直線とも言うべき大きなコーナーで主に構成されている。と言うことは高速からの減速を強いられるわけだ。多用するテクニックは①②⑦だ。特に注意したいのはコントロールライン直前のシケイン。ここでミスをしてしまうと次の曲がった直線での最高速に響いてしまう。

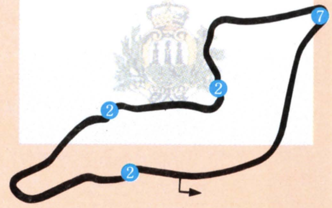
コースデータ	
距離	5.040
コースコンディション	5
天候変化率	2
晴れ(ドライ)	60
くもり(ドライ)	20
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	3
晴れ(ハーフ)	2
くもり(ハーフ)	5

攻略ポイント

左記でも述べたようにここでのポイントはシケインとヘアピン。シケインではライン取りによってはたいして減速しなくてもクリアが可能だ。イン側を車1台分あけ進入しステアリングを切りすぐ逆に切ると良い。リズムが肝心だ。



○最高速からのフルブレーキング



モナコGP

このコースは加速をしたかと思ったら減速、そしてまた加速…、と一時も気の抜けないハードなコースだ。見ての通り小さいコーナーが連続するのでスピードコントロールに特に気を配りたい。低速コースなのでV10、V12エンジンには少々不利と言えるかもしれない。欲求不満になりそうだが忍耐が肝心だ。

コースデータ	
距離	3,328
コースコンディション	3
天候変化率	2
晴れ(ドライ)	70
くもり(ドライ)	15
雨(ウェット)	5
くもり(ウェット)	3
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	2

攻略ポイント

このコースで最も難関と思われるのがここのヘアピン連続地帯だ。ここでは小さいコーナーがこれでもか、これでもか、と続くのでそれに耐え切れずコースアウトしてしまうのだ。(Ⅰ)ボタンの連打で速度を調整しアウトにふくらんだら(Ⅱ)ボタンでインによる。シケインは前に触れたテクニックを利用する。



○ここでの走りは「忍」の一字



メキシコGP

ここは直線で構成された部分とS字が続く部分とに分けられたメリハリのあるコースだ。直線の部分の終わりと始まりはヘアピンのような小さいコーナーではないので面をくらうことはないので比較的走りやすいコースといえるだろう。①②⑥のテクニックや(Ⅰ)ボタンの連打を用いてレベル1でも1分22秒台は出したい。

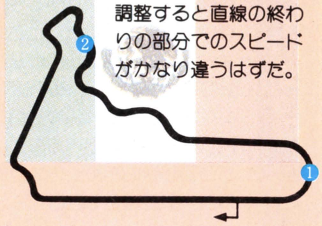
コースデータ	
距離	4.421
コースコンディション	1
天候変化率	1
晴れ(ドライ)	80
くもり(ドライ)	10
雨(ウェット)	5
くもり(ウェット)	1
晴れ(ハーフ)	2
くもり(ハーフ)	2

攻略ポイント

このコースのS字連続地帯に肝心なのはリズム感とライン取りだ。画面上部のコース図をたよりに次のコーナーが右か左かを確認してイン側に寄ろう。直線の手前のコーナーではアウトぎりぎり抜けるようにクリアしたい。そうなるようにスピードを調整すると直線の終わりの部分でのスピードがかなり違うはずだ。



○無理な走りはタイムロスをまねく



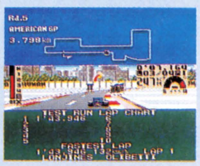
アメリカGP

Rd.3のモナコと同じく公道を使用したコースだ。と言うことはまたもや耐える走りが要求されるのだ。モナコと違うのはほとんど直線と直角で構成されていることだ。つまり急激なブレーキングと立ち上がり重視のコーナリングが要求されるのだ。走行ラインはセオリー通りイン・イン・アウトで行こう。

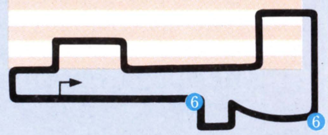
コースデータ	
距離	3.798
コースコンディション	1
天候変化率	1
晴れ(ドライ)	100
くもり(ドライ)	0
雨(ウェット)	0
くもり(ウェット)	0
晴れ(ハーフ)	0
くもり(ハーフ)	0

攻略ポイント

左記で触れたように直線の後の急激なブレーキングにかかっている。ブレーキだけではスピードが落ちそうにないと感じたら縁石に乗りあげてでも減速すること。これは全てのコーナーに共通して言えることだ。さもないと脇にある看板に激突して手痛いタイムロスとなってしまう。V12エンジンにはつらいコースだ。



○必要なら縁石を使ってでも減速だ



カナダGP

このコースはRd.2のサンマリノによく似たレイアウトだ。つまりサンマリノで身につけたテクニックを用いればいいわけだ。ここまでくればだいぶテクニックも上達しているはずだからさほど苦労はしないだろう。逆に2つのヘアピン以外小さいコーナーがないだけ楽に感じるかもしれない。平均速度を落とすな。

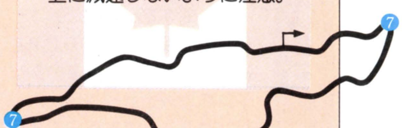
コースデータ	
距離	4.390
コースコンディション	2
天候変化率	4
晴れ(ドライ)	40
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	15
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	5

攻略ポイント

ここのコースでは2つのヘアピンのクリアのしかたがポイントと言えるだろう。どちらもスピードが乗った状態で突っ込んで来るのでブレーキングがおろそかになりがちだ。十分に減速ができていないと感じたら例によって縁石を使うこと。S字の連続する部分では(Ⅰ)ボタンの連打で適度なスピードを保ち必要以上に減速しないように注意。



○例によって最高速からの急減速だ



フランスGP

このコースは1、2を争う高速コースだ。コース図を見ればわかるように2つの直線がいくつかのコーナーで結ばれている。このような比較的単純なレイアウトのコースはタイムを切り詰めにくいのだ。1つミスをしたら予選の通過はかなり困難なものとなる。V10、V12が有利だが気をひきしめてかかろう。

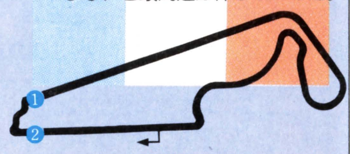
コースデータ	
距離	3.813
コースコンディション	5
天候変化率	3
晴れ(ドライ)	45
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	5

攻略ポイント

最も重視しなければならないのがコントロールライン後の3つのコーナーだ。最初の直線で右に寄り進入と同時に右にステアリングを切りそのままアウトへ。縁石に乗ったまま2つめのコーナーを抜ける。そして右により80km/h位まで減速し3つめのコーナーに入る。アウトぎりぎりを狙って立ち上がろう。こうしないと最高速が伸びないのだ。



●この部分のコーナリングが重要



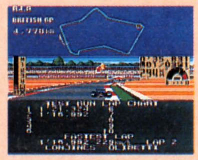
イギリスGP

フランスとならんで高速のコースだ。ここでは最後のシケイン以外では急な減速をすることはないだろう。また天気にも特徴がある。右の表に注目してほしい。雨の確率が非常に高いのだ。予選、決勝ともに空のようすには気をくばりたい。決勝中でももし雨が降ってきたなら残りの周回数によってはタイヤを交換だ。

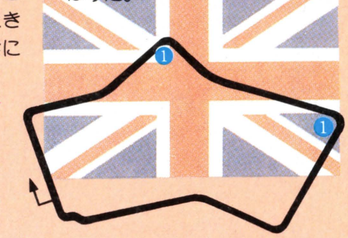
コースデータ	
距離	4.778
コースコンディション	4
天候変化率	5
晴れ(ドライ)	25
くもり(ドライ)	25
雨(ウェット)	25
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	10
くもり(ハーフ)	10

攻略ポイント

コース図の右上の第5コーナーはスピードが乗った状態で進入するためブレーキは必要だ。ここではステアリングを切るときに縁石に乗り上げてそのときにブレーキをかけると高いスピードをたもったままクリアできるはずだ。



●ブレーキングの加減がポイント



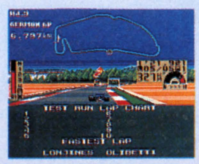
ドイツGP

フランス、イギリスと続いた高速コースの3つめがここドイツだ。ここもレイアウトが単純なだけにミスがゆるされないコースだ。初めてここをはしると2分を切るのがせいぜいと言った感じなのだが、レベル2でも1分50秒を切るドライバーが続出するのだ。ここで10秒も縮めるのは至難の技。予選落ちも覚悟!?

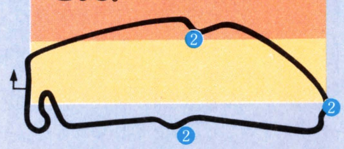
コースデータ	
距離	6.797
コースコンディション	5
天候変化率	4
晴れ(ドライ)	50
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	2
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	3

攻略ポイント

ここは3つのシケインのクリアのしかたさえ覚えれば実は大幅なタイムアップができるのだ。すなおにコーナーをひとつずつクリアしていたら予選落ちするのは事実。このシケインは普通とは逆に1つめのコーナーのアウト側から進入して縁石の上を通過して2つめをクリアする。これで全速のままクリアが可能となる。



●シケインのクリア方法がカギだ



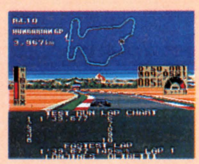
ハンガリーGP

コース図からはあまり感じないが実際にはモナコに通じるものがある。つまり低速コースなのだ。次から次へ、左右にコーナーが続き全開で走るところがない、と言っても過言ではない。Rd.9までとは一転して耐えの走りがポイントとなる。ここのコーナーは見た感じ以上にきついので注意が必要。

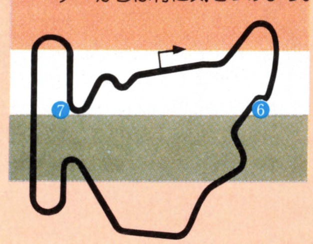
コースデータ	
距離	3.967
コースコンディション	1
天候変化率	3
晴れ(ドライ)	40
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	15
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	5

攻略ポイント

このコースはとにかく1つ1つのコーナーをていねいにクリアしていくことが大切だ。セオリー通り①⑥⑦のテクニックを駆使してコースアウトなどのミス(縁石に乗り上げることも)は極力さけたい。コース図右上のコーナーからは特に気をつけよう。



●ここはコースアウトしやすい



ベルギーGP

このコースは高速だがシケイン以外はセオリー通りに攻めれば2分を切ることは難しくない。コースのレイアウトもサンマリノと似た部分が多々あるので攻めかたに悩むことはないはずだ。天気が必ずしもいいとは限らないので気を配ろう。ちなみに最後のシケインをミスるとピットに入ってしまうことがあるので注意。

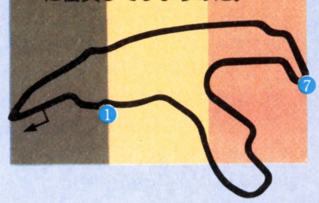
コースデータ	
距離	6.940
コースコンディション	4
天候変化率	5
晴れ(ドライ)	40
くもり(ドライ)	20
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	10
晴れ(ハーフ)	10
くもり(ハーフ)	10

攻略ポイント

最後の2つのシケイン以外は全開で進入してもなんとかなる。イン側に寄っていなければならないのは言うまでもない。問題なのは最後の2つだ。これはイン側に寄ってコーナーにさしかかったらブレーキ。ここで十分スピードが落ちていないと看板に衝突してしまうのだ。



●オーバースピードは厳禁のところ



イタリアGP

このコースは見ての通りの高速コースだ。ここでマークされる最高速は全体の中でも最も速いものとなるだろう。このポイントも他の高速コースと同じくいかにスピードを落とさずに走ることができるかにかかっている。重視すべきテクニックは⑥だろう。ファストイン・ファストアウトで行きたい。

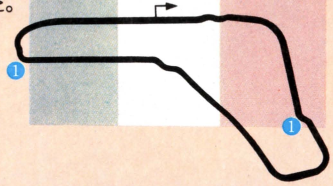
コースデータ	
距離	5.800
コースコンディション	5
天候変化率	3
晴れ(ドライ)	50
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	3
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	2

攻略ポイント

左記で述べたようにこのコースではいかにスピードを落とさずに走れるかがカギ。重要なブレーキング・ポイントは2か所。右下のS字と左下のコーナーだ。S字では十分スピードを落とし1つめをクリアして立ち上がり重視。左下では減速しながら進入してスピードを調整しクリア。



◘このS字ではしっかり減速しよう



ポルトガルGP

ここは1つの直線と何の変哲もなさそうなコーナーで構成されている。だがこの何の変哲もなさそうなコーナーがクセモノ。路面は必ずしも良好とは言えないのでアウト側にふくらみやすいのだ。特に第1、第3、最終コーナーには注意したい。基本的にはセオリー通り①⑥⑦のテクニックで攻めていこう。

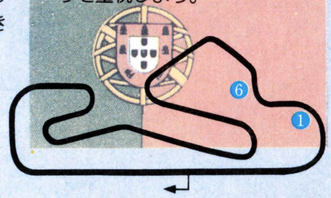
コースデータ	
距離	4.350
コースコンディション	3
天候変化率	2
晴れ(ドライ)	40
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	10

攻略ポイント

コース図右上にあるS字はしっかり右に寄ったラインを取り、ブレーキングも十分でないと脇にある看板に衝突してしまうのだ。最終コーナーは比較的大きなコーナーなのでスピードが高いままクリアしたくなるのだが、おさえぎみに進入して立ち上がりを重視しよう。



◘イン側ぎりぎりのラインを狙え



スペインGP

ポルトガルと同じく路面はいいとは言えない。さらに小さいコーナーも数多い。加減速をひんぱんに行わなくてはならないのだ。ここでは耐えの走りになりそうだ。まずセオリー通りに①②⑥⑦のテクニックを用いて攻めるのがいいだろう。加減速がひんぱんなぶんV10、V12の優位性はなくなると思われる。

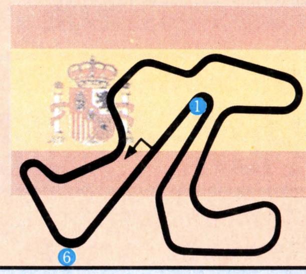
コースデータ	
距離	4.218
コースコンディション	3
天候変化率	2
晴れ(ドライ)	50
くもり(ドライ)	20
雨(ウェット)	15
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	5

攻略ポイント

要注意ポイントは最終コーナーのヘアピンが第1にあげられる。なぜならスピードに乗ってきたところで急減速して立ち上がりを重視しなければならないからだ。ここでミスをすると最高速にも大きく影響する。



◘最終コーナーは重要なのだ



日本GP

言わずと知れた日本のコースだ。2つの直線と大小さまざまな大きさのコーナーからなっている。また1周の距離も長い部類にはいる。そのためタイヤに気をつけないと気づいたときにはタイヤが減り切ってしまい、なおかつピットまで先が長いという最悪のケースに陥ることもありうるのだ。天気にも注意したい。

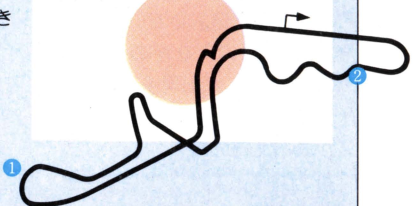
コースデータ	
距離	5.859
コースコンディション	5
天候変化率	3
晴れ(ドライ)	40
くもり(ドライ)	20
雨(ウェット)	20
くもり(ウェット)	5
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	10

攻略ポイント

まず左右左右と続くS字コーナーがやっかい。アクセルコントロールがうまくいかないと縁石に乗り上げるばかりでスピードに乗って立ち上がることができない。次に左下のコーナーだがここは複合コーナーなので奥に行くにしたがいキツくなる。直線に続く所なので慎重に。



◘S字では速度調節がカギだ



オーストラリアGP

いよいよ最終戦だ。ここは一部公道を使用しているので、路面の状態は最悪だ。直線の後のコーナーや小さいコーナーでは進入速度に要注意。スタート直後のゆるいS字のような所はイン側ぎりぎりにいるよりも少しセンター寄りのラインを取るとすんなり走ることができる。1分24秒台を目標にしよう。

コースデータ	
距離	3.778
コースコンディション	1
天候変化率	2
晴れ(ドライ)	50
くもり(ドライ)	30
雨(ウェット)	10
くもり(ウェット)	3
晴れ(ハーフ)	5
くもり(ハーフ)	2

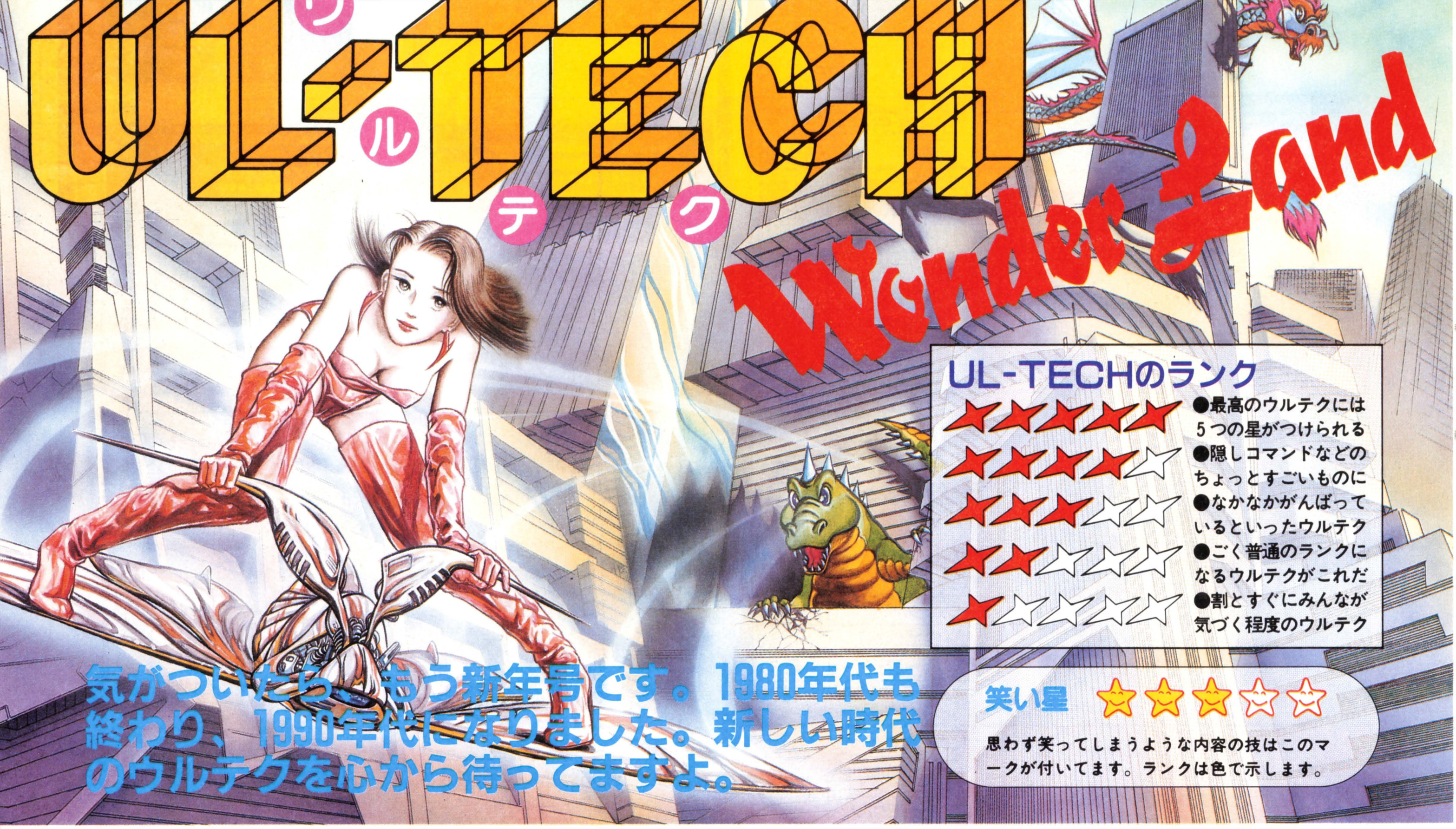
攻略ポイント

まず直線に続くコーナーはイン側から車1台分あけて進入すると直線に続く立ち上がりがうまくいくハズ。ここの手前のコーナーの立ち上がりがうまくいっていたなら最高速がグンと違ってくるのだ。次に直線の後のヘアピンとその次のコーナーでは、スピードを控えめに。スピードが速すぎるとアウトの看板にぶつかりタイムロスしてしまう。



◘このラインがベストラインだ





UL-TECH（ウルテク）Wonder Land

UL-TECHのランク

★★★★★	●最高のウルテクには5つの星がつけられる
★★★★☆	●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
★★★☆☆	●なかなかがんばっているといったウルテク
★★☆☆☆	●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
★☆☆☆☆	●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

笑い星 ☆☆☆☆☆
思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いてます。ランクは色で示します。

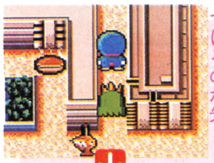
気がついたら、もう新年号です。1980年代も終わり、1990年代になりました。新しい時代のウルテクを心から待ってますよ。

1 ドラえもん迷宮大作戦 ★★★★★

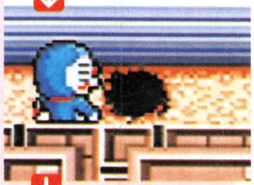
Huカードが出る

青森県
片桐　勝クン

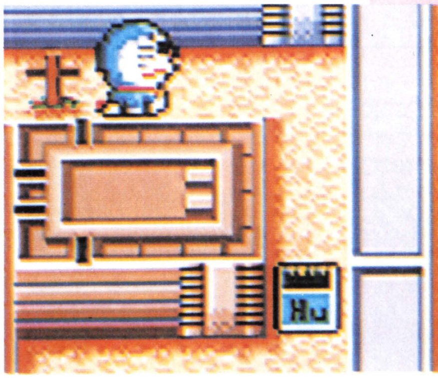
『ドラえもん』に隠れアイテムが発見されたぞ！　まず穴を掘って埋める、これを255回繰り返そう。しかし、敵キャラを埋めた数は加算されないのだ。少し面倒臭いけれど、敵キャラのいない場所でⅡボタンを連射していればいいぞ。255個目の穴を埋めると、突然、Huカードが出現する。このアイテムを取ると、1万点のボーナスがもらえるのだ！



⇦ひたすら敵キャラからよけまくろう。安全地帯を見つけるのが先



⇧ひたすら穴を掘って、ひたすら穴を埋めるのだ。これを255回繰り返せばいい。でも、すごく大変な作業だ!!



⇦255個目が終わると、隠れボーナスキャラのHuカードが出現するのだ。このアイテムを取れば1万点のボーナスがもらえるぞ

2 ドラえもん迷宮大作戦 ★★★★☆

ハチ助が出る

埼玉県
福島和之クン

なんと！　ハドソンのトレードマークでおなじみのハチ助までもが、このゲームの隠れボーナスキャラだったのだ!!　この隠れキャラを出現させるには、Huカードよりもかなりラクだぞ。それには敵キャラを1匹も倒さないで、ドラ焼きを16個、全部集めればいいのだ。もちろん面クリアのたびに難しくなってくるけどね。ハチ助のボーナスポイントは2万点とかなりの高得点だ。ハチ助を2回取ると、ドラえもんが1upするのだ。カギも一緒に出現するゾ！



⇦敵キャラをよけまくって、ドラ焼きを集めよう



⇦ドラ焼を全部集めると、カギが出現して……



⇧ハチ助が2つで、ドラえもんが1UP！



⇧かくれキャラのハチ助も出現！　ボーナスポイントは2万点だ!!

イラスト／島浦孝全

3オーダイン

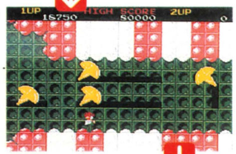
その場コンティニュー

京都府
伊藤　豊クン

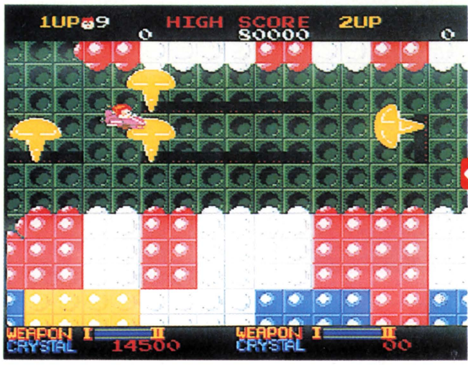
普通だと、コンティニューするとやられた面の始めからやり直さなければならない。ところが、やられたその場からコンティニューできる技があったぞ。やりかたは簡単、ゲームオーバーの表示が出る前に、①ボタンを押しながらランボタンを押せばいいのだ。これで、やられたその場から復活できるぞ。



このように、ゲームオーバーの表示が出る前にコマンドを入力しよう



おっと、やられてしまいました。急いで下のコマンドを入力!!



①ボタンを押しながらランボタンを押す

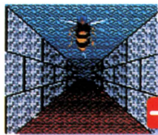
すると、いつもならやられた面の始めからやり直さなければならなかったのに、やられたその場から始められるぞ

5ダブルダンジョン

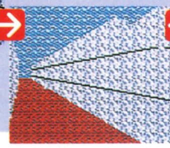
敵をすり抜ける

沖縄県
金城　一クン

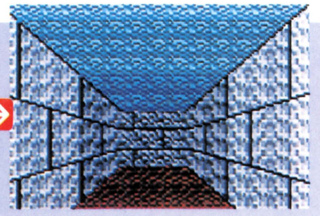
この技をマスターすれば、今まで倒せずにいた敵キャラと戦わずに、すり抜けられるようになるぞ。それにはパッドの方向キーを何回もぐじゃぐじゃに動かしてみよう。そして前に進んでみると、敵キャラの脇をすり抜けることができるのだ。



強敵に会ってしまった。とても勝てそうにないなぁ



右を向いたり、左を向いたりしているうちに……



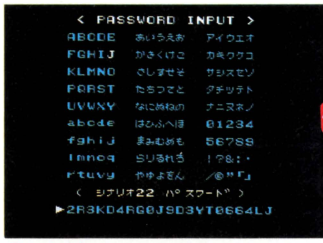
敵キャラをすり抜けられたのだ!

6ダブルダンジョン

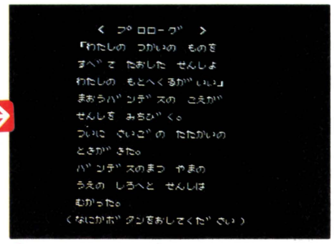
最終面パスワード

鳥取県
山下　宏クン

このゲームのシナリオ22をプレイするには、21のシナリオを全てクリアしなければならない。そして最後に表示されるパスワードを21個集めて、入力するようになっているシナリオ22は次のパスワードだ! 『2R3KD4RG0J9D3YT0664LJ』



これがシナリオ22のパスワードだ!



シナリオ22のプロローグが始まった

4ドラえもん迷宮大作戦

ドラミちゃんが出る

岡山県
スネ夫クン

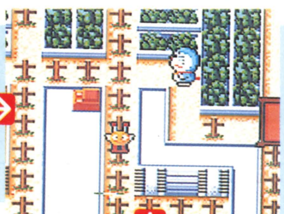
ドラえもんの妹、ドラミちゃん。パスコードでチラッと顔を見せていたけれど、隠れボーナスキャラとしてもヤッパリ登場していたことが発見されたぞっ!

このゲームでは、敵を穴に埋めると十字架が出て、その十字架に応じてボーナスがもらえる。その十字架の数が64個になると、隠れキャラのドラミちゃんが出現するのだ!

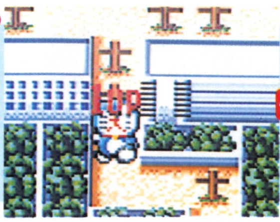
ドラミちゃんを取ると、ドラえもんが1UPになる。すっごいオトクなアイテムなのだ。



敵をひたすら埋めまくって、十字架を作ろう



とうとう十字架が64個になったぞ。すると……



ドラえもんも1UP!おいしいボーナスだね



かくれキャラのドラミちゃんが出現したのだぁ

7ドラえもん迷宮大作戦

60面パスコード

京都府
金田鉄男クン

60面のパスコードを〈やさしいモード〉と〈ふつうモード〉の2つを紹介するぞ。数字の回数だけ①ボタンを押せばいいのだ。

〈やさしいモード〉は「3･3･1・4」の回数を押そう。

〈ふつうモード〉は「2･2･5･0」の回数だけ押せばいいぞ。



これがパスコードの入力画面



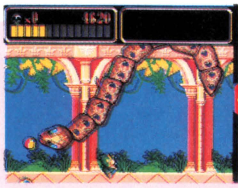
これで面セレもできるのだっ!

8 モンスター・レアー ★★★★☆

無限コンティニュー

茨城県
沢田正俊クン

凡人だとどうしてもコンティニューの回数を使い切ってしまい、いつになってもクリアできないけれど、コンティニューの回数を気にしないで済む無限コンティニューがあったぞ。ゲームオーバーのあとで、ネーム入力を「68K」としよう。すると、次のプレイのときには、コンティニュー回数が無限になっているのだ。



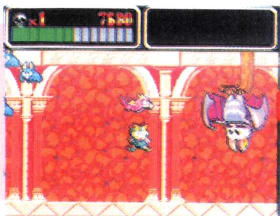
ゲッ、ゲームオーバーになってしまったのだ



ネーム入力をするときに「68K」と入れよう



ネーム入力後、再びスタートしよう



これなら、先のほうまで進めるね

9 モンスター・レアー ★★★☆☆

面頭からコンティニュー

静岡県
板橋雅治クン

ゲームオーバーになったら、左、右、下、上、セレクト、左と押してみよう。すると、クリアした面の始めからスタートになってしまうのだ。少しでも難しくしたい人はどうぞ!!

ゲームオーバーと表示中に入力だ



左、右、下、上、セレクト、左と押す。



クリアした面の始めからのスタートになる

10 ガンヘッド ★★☆☆☆

マルチボディだらけ

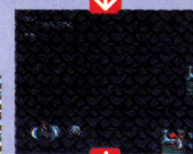
愛知県
加藤雅彦クン

マルチボディのアイテムは、普通だと2個までしか装備できないはずだ。ところが、やたらとたくさんのマルチボディが装備できたのだ。

まず、面セレクトを使って83面でプレイしよう。すると、いつの間にかマルチボディが装備されていて、最高で15個まで装備されてしまうのだ。

面セレクトで83面へ行こう

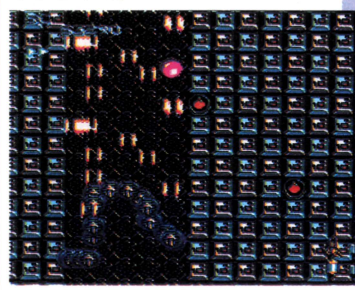




すると、なぜか勝手にマルチボディが装備されているのだった



だんだんマルチボディが増えていき……



マルチボディが15個も装備されたのだ

11 鏡の国のレジェンド ★★☆☆☆

歌をとばす

島根県
高橋啓二クン

のりピーの歌を飛ばせる技があったぞ！　やり方は、ランボタンを押すだけだ。でも、真ののりピーファンだったら、最後まで聞くのが天命だと思うぞ！

これから始まるのりピーの歌を





ランボタンを押してとばせる……



でも、ファンなら一緒に歌うべきだ！

※鏡の国のレジェンド ★☆☆☆☆

再生で怒られる

福井県 松島真一クン

このCD-ROM²ソフトをプレイヤーで再生してみよう。すると、のりピー本人から次のように怒られてしまうのだ。

「こら～！　だめよ～　これはCD-ROM²用のゲームソフトよ！このまんま再生してたら　ダメになっちゃうんだから！　な～んちゃってね！　ヤッピー♡　酒井法子です。このCDを聞いてくれてどうもありがとう。でも、これは、ゲームをやるためのものだから、ちゃ～んとCD-ROM²を使ってゲームしてね。じゃ、ゲームの中で会いましょうね♡」

やっぱりのりピーは可愛いぜ！



怒ったのりピーもカワイイ

⑫鏡の国のレジェンド ★★★★☆

デバッグモード発見

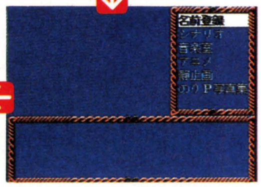
東京都 菅原雅明クン

このゲームにも、デバッグモードがあったぞ！ やり方は、タイトル画面でPUSH RUN！と出てから、Ⅱボタンを16回、Ⅰボタンを16回押してさらにランボタンを押そう。すると、デバッグモードが現れるぞ。



○この画面で、本文のコマンドを入れよう





○するとこのような画面が出現するんだ！

○これはその中の、のりP写真集。幼少のころののりピーの写真を見られるぞ！

⑬鏡の国のレジェンド ★★☆☆☆

かなピーがくやピーに

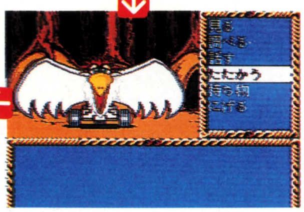
岐阜県 坂井富生クン

このゲームで普通、ゲームオーバーになると、のりピーが出てきて「かなピー」を連発する。しかし、ホイリングバットに吹き飛ばされてからゲームオーバーになると、のりピーの画面も変わって、「くやピー」を連発するぞ！



○普通なら「かなピー」を連発するのりピーだが





○ホイリングバットに飛ばされる
○がけから落ちるなどしてゲームオーバーになると「くやピー」に

⑭オーダイン ★☆☆☆☆

乱入できる

兵庫県 笠島良彦クン

マルチタップにパッドを2つ付けて、1人用で始めよう。そしてゲーム中に、どちらのパッドでもいいからランボタンを押そう。すると1人用なのにもう1人のプレイヤーが参加してくるのだ。1人じゃ無理だと思ったら、もう1人に手伝ってもらおう。



○とりあえず、1人でプレイしてみよう



○ランを押すと、もう1人が乱入してくるぞ

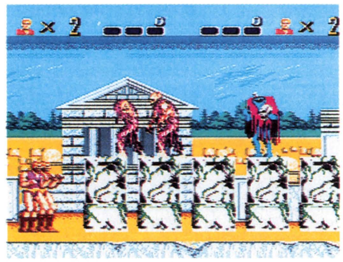
⑮獣王記 ★☆☆☆☆

2人が1人で操作できる

東京都 松本文彦クン

まず、マルチパッドを使い2プレイで始めてから、2プレイヤー側のパッドを外して、1プレイヤーだけに付け変えてみよう。すると、2人のプレイヤーを1人で操作できるようになるのだ。2人いるから攻撃力も2倍！ あのカタイことで有名な1面のボスも、半分の時間で倒せるぞ。

○重ねて使うととても便利だ！



⑯獣王記 ★☆☆☆☆

音が消える

鹿児島県 菅間則夫クン

これは、CD-ROM²版だけで使える技だ。面クリアすると、次の面に現れるときは地面の穴からプレイヤーが出現する。この穴が閉じる前にランを押してみよう。うまくいけば、ゲームの音が消えてしまうんだ。



○音なしでゲームをするのはとても寂しい……

※モンスター・レアー ★★★★★

進行を早く

千葉県 松下浩二クン

シューティング面をクリアすると、ボーナスポイントをもらえるよね。このときに、ランボタンを押し続けたままにしていよう。すると、ボーナスポイントが入る時間が、いつもより早くなっているはずだ。せっかちな人向けのウル技でした。



○ランボタンを押したままにする



○さっさと次の面へ行きましょう

17 BLOODY WOLF ★★★★☆

面セレクトできる

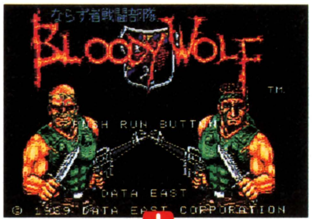
千葉県 柴田誠司クン

いろいろなコマンドがあるこの「BLOODY WOLF」に、さらに面セレクトのコマンドまであったのだ。

やりかたは、まずタイトル画面でパッドをⅡ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰと押して、行きたい面の方向キーを押しながらランボタンを押そう。すると、好きな面から始めることができるのだ。これでクリアできるかな?

1面	上	5面	下
2面	右上	6面	左下
3面	右	7面	左
4面	右下	8面	左上

◆タイトル画面でやろう



Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰと押して対応する方向キーを押しながらランを押す。



◆すると、どこの面からでも始められるのだ

19 BLOODY WOLF ★★★☆☆

その場でコンティニュー

奈良県 岡本純一クン

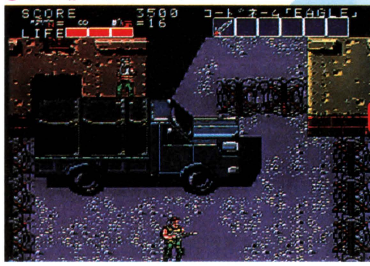
このゲームでは死ぬとその面の最初からやらなければならないよね。そんなときはこうしよう。体力1でステージ1の最初の部屋の捕虜を助けて出たあと、入口に向かって方向キーの上とⅠ、Ⅱとランボタンを同時に押そう。成功すると自分が点滅して、やられてしまってもその場からコンティニューできるのだ。



◆体力を残り1にして、最初の部屋の捕虜を助ける



◆部屋を出たら、入口に向かってコマンドを入力



◆その場からコンティニュー



◆これでやられてしまっても……

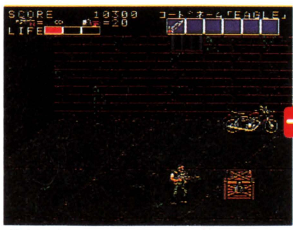
18 BLOODY WOLF ★★☆☆☆

ナイフで箱を開ける

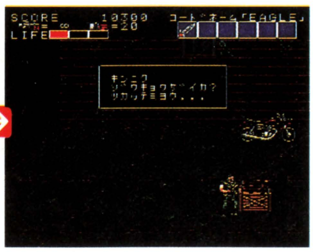
佐賀県 山口茂男クン

ゲームの途中には、アイテムの入った箱があちこちにある。この箱を開けるには、捕虜を助けて鍵をもらい、これで開けなければならない。ところが、この鍵がなくても箱を開けることができたのだ。

やりかたはいたって簡単。接近戦のときに使うナイフで箱を15回突けばいいのだ。鍵を持っていない状態でこれをやると、なぜか箱が開いてしまうのだ。とても丈夫なナイフだね。



◆鍵がないので開けられない



◆ナイフで15回突くと、なぜか開いてしまった

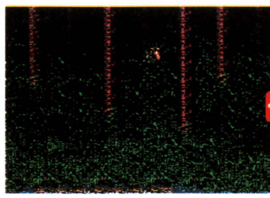
20 BLOODY WOLF ★★☆☆☆

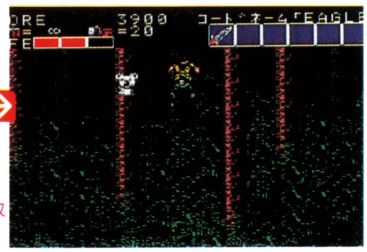
コアラもいるぞ

大阪府 阿部知美クン

前号ではアザラシのゴマちゃんを紹介したけれど、今度はコアラを紹介するぞ。コアラは取るとアイテムがフル装備になり、さらに体力も全快してしまう、とてもお得なキャラなのだ。コアラの出現する場所は、5面の写真の場所だ。ここでこの木に登るだけで出現するのだ。絶対に取るようにしようね。このほかにも8面で鉄柱のところにも出現するぞ。役に立つコアラだね。

◆この木に登ろう





◆すると、コアラが出現するぞ。取るとアイテムがフル装備になる

※武田信玄 ★☆☆☆☆

コマンドでヘン

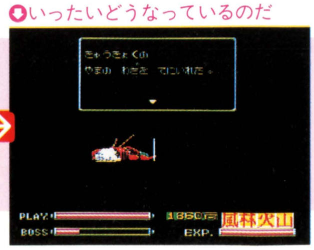
東京都 岡部幸雄クン

前号の20のウル技を、信玄がやられて倒れてしまった瞬間にやってみよう。うまくいくと、倒れたまま技を覚えたり、いきなりタイトル画面に戻ってしまったりするのだ。さらに倒れたままコマンドを何回も入力してみると、動かなくなってしまうこともある。



◆倒れたままコマンドを入力しよう

◆いったいどうなっているのだ

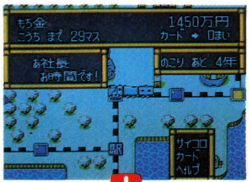


21 SUPER桃太郎電鉄 ★★☆☆☆

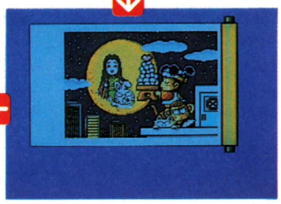
字体を変えよう

茨城県
鈴木俊之クン

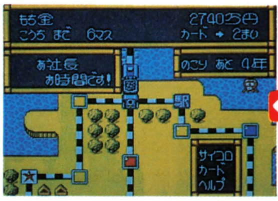
月の変わる画面になるときに、Ⅰ、Ⅱ、セレクトボタンをずっと押したままにしていよう。すると丸っこい文字になるのだ。元に戻すときは同じコマンドをもう一度やろう。



○普通だと、よく見るありがちな文字だよね



○月の変わるときにコマンドを入力だ



○これはルリールかイクールか？

23 武田信玄 ★★☆☆☆

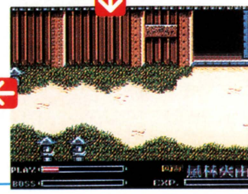
山本勘介が語る

青森県
久保尚宏クン

Ⅰボタンを連射にして、押しながら始めよう。スタートと同時にジャンプして消えたら成功だ。Ⅰボタンを押し続けていると、山本勘介が語りかけるぞ。



○Ⅰボタンを連射にして、そのまま押し続けながらスタートしよう



○Ⅰボタンを押し続けていると、ジャンプして消える



○さらにⅠボタンを押し続けていると、山本勘介が語りかけるのだ

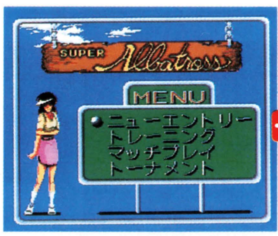
22 スーパーアルバトロス ★☆☆☆☆

変なキャラでプレイ

愛知県
藤原利季クン

いつもお決まりのキャラでやるのはイヤ〃　という貴方は、こんなウル技をやってみよう。

メニュー画面でセレクトとランボタンを押しながら①ボタンを押そう。さらに①ボタンを押してプレイヤー登録画面にしてみると、いつも出てくるのと違うキャラが現れるぞ。こんな選手たちでプレイしよう。



○メニュー画面でコマンドを入力しよう



○こんな人でよろしかったらどうぞ

24 スーパーアルバトロス ★☆☆☆☆

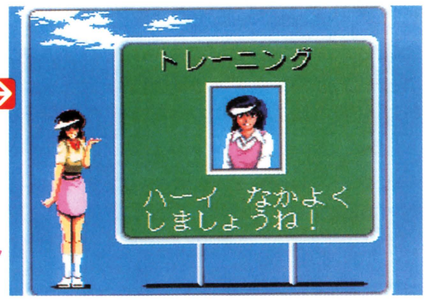
セリフが違う

愛知県
松田富雄クン

前号の❷のウル技をやると、キャディさんが優子になるよね。今回のウル技はこの続きだ。キャディさんを何回もキャンセルしていると、優子が現れるけれど、さらにキャンセルして、ほかのキャディさんでゲームを始めよう。すると、いままでキャディさんが言っていたセリフが、ほかの人のと入れ替わっているぞ。



○優子が出てきてもキャンセルしよう



○すると、ほかの人のセリフを話すようになるぞ

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって 2000～10000 円となります。

★★★★★	金10000円
★★★★☆	金 8000円
★★★☆☆	金 6000円
★★☆☆☆	金 4000円
★☆☆☆☆	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

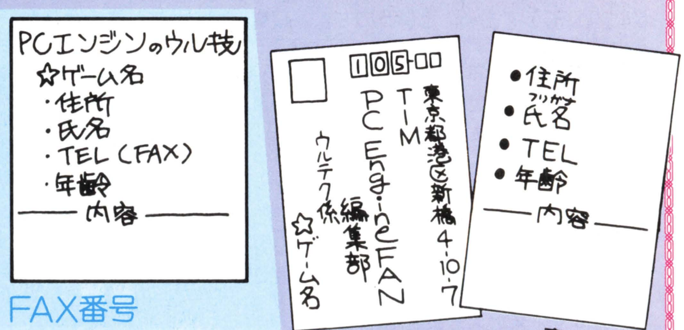


表　裏

FAX番号
03(578)6996

最新情報ネット局
エンジン関連の話題を提供
PC SCRAMBLE
ピーシースクランブル

HOT SCRAMBLE
今号で一番気になる最新情報を熱いホットなうちに紹介する

最新ソフトをいち早くプレイ

C&Cプラザ PCエンジンフェスティバル

ついに平成元年も暮れにさしかかりクリスマスや年越しそばの師走である。この時期になると年末商戦なのか、がぜんソフトハウスも活気づいてくるようで、あちらこちらでイベントが行われるようだ。これは近畿圏の限定情報になってしまうが、NEC日本電気グループ主催のイベントを紹介しよう。もちろんこのイベントのメインはPCエンジンのスーパーグラフィックスである。

イベントのタイトルもC&Cプラザ PCエンジンフェスティバル。'89年12月10日日曜日の午前10時～午後4時、大阪ビジネスパーク内C&Cプラザ大阪で開催。

手元にはあいにくイベントの企画概要の資料しかないのだけども、ソフトとハードにじかに触れて、実際のゲームを存分に味わえるものになりそうである。というのも新作ソフト展示のコーナーがあるのだが、各ソフトハウスへの規制として「ビデオによる出展は不可とする」というのがあるのだ。つまりユーザーがプレイできるロムの状態でないと出展出来ない。展示というより体験コーナーといったほうがしっくりくるコーナーにするようである。

その他にもカラオケスタジオ、お絵描きアトリエといったロムロムカラオケやイラストブースタなどの周辺機器を使用した大会も企画されている。

そして、メインステージでは、各ソフトハウスに時間を設けて趣向を凝らしたデモンストレーションを展開してもらう予定。ソフトハウスがそれぞれ、45分程度の時間にどんなことをやってくれるか楽しみだが、参加できるのは8社程度に限られてしまうようだ。

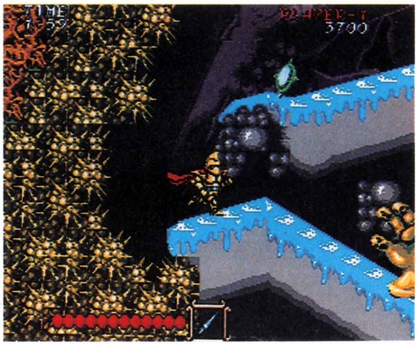
ソフトハウスのイベント参加について

さっそくイベントに参加が予定されているハドソンへ電話してみた。企画制作部の三宅さんの話では、やはりスーパーグラフィックスの『バトルエース』のゲーム大会を行うということだった。しかも、優勝者には、スーパーグラフィックスをプレゼントするということだった。ここはひとつ、「バトルエース」を発売と同時に買って腕をあげておくべきかもしれない。

続いてNECアベニューに電話をしてみた。多部田さんの話では、スーパーグラフィックスの『大魔界村』の完成バージョンを出展できるのはほぼ間違いないだろうということだった。移植が順調にすすんでいるようだ。また、『アフターバーナー』も完成バージョンとまでいかなくとも充分遊べるものを出せるということだった。その他にも、『サイドアームスペシャル』のゲーム大会も企画している。

その他のソフトハウスにも電話をしてみたのだが、発売前のゲームがかなり遊べそうである。ただ、期待しすぎたせいか、イベントのほとんどが、ゲーム大会と変化があまりなさそうなのが残念だった。ふたを開けてみなければわからないけど、ちょっと遠出しても近畿の人は足を運ぶ価値があるものになりそうである。


◆『ダライアス』を自由にプレイすることだって


◆写真でもすごいが、実際に動いているものはもっといい『大魔界村』

PC'S スクウェア

雑多諸々便利無益取り混ぜPCエンジンの周辺から情報をまとめてしまうのがPC'Sスクウェア。ここより欄外3ページに渡る全6本のネタからなにを得るかはその人それぞれの自由にまかせる。今号よりこの欄の幅は変えないつもりなのでスクラップすることをお薦めする。好きなように活用してほしい。


◆一段とスリムになったPA－7500

シャープ電子手帳 PA-7500

ICカードでいろんな用途に合わせて機能が変化するシャープの電子システム手帳にテトリスや倉庫番などのゲームのICカードが発売された。ゲームボーイ以上にコンパクト、毎日の予定や住所を記憶させられる多機能な電子システム手帳PA－7500は今後もゲームのICカードなどでますます充実していくだろう。

PA－7500は、基本7大機能として電話帳機能、スケジュール機能、カレンダー機能、メモ機能、日数計算機能、電卓機能、消費税計算機能を持つ。ハイコントラスト液晶／4行表示／価格22000円（税別）／容量16Kバイト／寸法(mm)幅80×奥行147×厚さ12.4／重量140g（電池含む）


◆テトリスのカード

海のむこうのゲーム

言葉が違えば思考も変化。まだよく知られていない海外状況を報告

北米版PCエンジンはいくら？

現在発売中のハードとソフトの価格

これは北米の店頭価格データである。現在１ドルが145円前後。アメリカのほうがやや割高に感じられる。なお、ターボグラフィックスには魔神英雄伝ワタルが添付される。また、ゲームもそのまま発売されているわけでなく、日本のものより難易度を低くしてある。

●ハード

ターボグラフィックス16システム（PCエンジン）	199ドル
ターボグラフィックスCDシステム（CD- ROM）	399ドル
ターボブースタ（AVブースタ）	34.99ドル
ターボスティックコントローラ（ターボスティック）	44.99ドル
ターボパッドコントローラ（ターボパッド）	19.99ドル
ターボアダプタ（マルチタップ）	19.99ドル

●Huカード

ビクトリーラン	42.99ドル
ダンジョンエクスプローラー	59.99ドル
チャイナウォリアー（THE功夫）	42.99ドル
パワーゴルフ	59.99ドル
ファンタジーゾーン	49.99ドル
エイリアンクラッシュ	44.99ドル
ビジランテ	59.99ドル
レジェンダリーアックス（魔境伝説）	44.99ドル

●CD−ROM

ファイティングストリート	44.99ドル

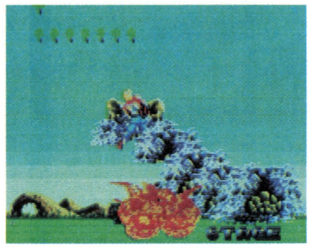
MAKING OF ゲームができるまで

すでに発売されている名作の数々の開発過程を探り再評価する

スペースハリアー

オリジナルはセガ業務用３Ｄ体感ゲーム。ＮＥＣアベニューのＰＣエンジン版の他にもマークⅢやパソコンのＸ68000などに移植されている。以下は面識もないセガに直接掛け合って移植の権利を手に入れたＮＥＣアベニューの多部田氏の話をまとめたものである。

「スペースハリアーはホビーマシンに移植するにはかなり無理をする部分があり、マシンの制約をもろにうけるゲームである。逆にハードのスペックが如実にでてくるかっこうのゲームとも言える。ＰＣエンジンが発売されてまだそれほど普及していない時期だったため、ファミコンやマークⅢで移植できなかったところまで再現し、ＰＣエンジンを他の機種と差別化したいと思った。


○『スペースハリアー』移植されたときは、みんな大喜びだった

移植に関しては、ほとんどが業務用の基板からデータを取り出した。敵の動きのパターンにしろディスアセンブルして解析していくところから始まった。その後エンジン用にデータを修正。敵のグラフィックは縮小し、ある程度ラフにした。そうすることにより、スクロールのスピードを速くできるようになった。また左右１ラインに256ドット以上キャラが重なると画面がちらつくということにこだわらずキャラをたくさん出して迫力を増そうとした。Ｘ68000版にどこまで近づけるか、という目標があったが、ステージの途中で止まらない、スプライトでスムーズに背景を動かすなどでＸ68000に勝ったところもあると思う」

人物図鑑

ゲーム制作にたずさわる人々のいままでのいきさつを調査する

夢を捨てずに前進

株式会社フェイス　大野泰生




企画開発部主任　大野泰生
身長172cm 体重72kg 年齢
視力 右：1.0 左：1.0

良いものを伝えたいという思いから広告代理店に勤め、どうせ伝えるなら自ら良いものを作って、それを広告したいと、現在のフェイスへ転職しました。広告代理店では味わえなかった、１つのものが誕生していくさまを最初から最後まで見届けることができるという環境にあります。企画会議にて、ゲームのプランに参加し、経理的に採算がとれるか（ちゃんと儲かるか調べる）とか、版権を取ってくる（マンガのキャラをゲームで使用することを許可してもらう）とか、開発の進行状況を調整したり（できるできると言って発売が延びてしまわないようにする）とか、非常に幅広い行動を要求される仕事です。最近特にゲームが細分化していく傾向の中で、音楽・キャラデザイン・ストーリー・プログラムなど個々にあるものをまとめていくパイプラインでもあるわけです。ゲームは映画に近づきつつあるし、１つの芸術に成りえるはずだと思っています。願いとしてはゲームで得たものがゲームの世界で終わるのではなく、なにかのステップとして実生活の始発点となってほしいということ。信条の１つとして夢を簡単に捨てないようにしたいというのがあります。変な言い方をすればある意味であきらめの悪いやつでいたいのです。エッシャーのだまし絵を取り入れた『はにい〜』や『麻雀学園〜』など、今までになかったゲームにチャレンジしながらユーザーにも夢を現実のものにしていく助言を与えていきたいと思っています。


○やさしく強い大野氏

お

PC'S スクウェア

ヒューマン新作発表会

『ファイヤープロレスリング』『Ｆ１トリプルバトル』『ダイナミック・サッカー（仮）』や未発表作品をプレイ出来る。その他にもスロットカーでのレース大会や抽選会もある、クリスマスイベント。12月10日／午前10時〜午後４時／東京都渋谷区神山町５丁目５番地ニッポンレンタカービル１階，FREEROAD



○渋谷のフリーロードは、スロットカーの専門店。全長46ｍのホワイトレーン全６コースは、10分間300円でレースができる

航空科学博物館

京成成田空港駅からバスで15分。旅客機を成田空港よりもっと近くで感じられる場所。ＰＳＧやサンプリングでは得られない生の爆音を体で味わえる展望展示室。ＤＣ−８を始めセスナやヘリコプターなどの本物のコクピットに乗れる。航空関係資料のライブラリーもある。千葉県山武郡芝山町岩山／料金大人500円中高生300円子供200円／開館午前10時〜午後５時（入館午後４時30分まで）／休館毎週月曜、12月29日〜１月２日／0479-78-0557


○ＤＣ−８本物のコクピットは迫力がある

PRESENT

読者へ手に入りにくい貴重な品物をできるかぎりプレゼントする

最近機種モニター募集

PCエンジン　スーパーグラフィックス

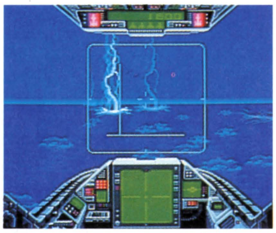
NECの御好意により『PCエンジンスーパーグラフィックス』の性能を知ってもらうために5名の読者にモニタープレゼント。希望者は、編集部「スーパーグラフィックスモニター」係まで。

バトルエース

ハードだけでは片手落ちということで、ハドソンからも3Dシューティング『バトルエース』を提供してもらい、セットでプレゼント。



◐『スーパーグラフィックス』



◐『バトルエース』もさすがにスーパーグラフィックスだけに…

TOMOROSEをよろしく

西村知美　サイン色紙

『コズミックファンタジー』のタイトル画面で①②ボタンを押したまま、ランボタンを押すと12月17日原宿竹下通りに開店する西村知美ちゃんのお店TOMOROSE（トモローズ）の紹介が出てくる。というわけでもないが、西村知美ちゃんのサイン色紙を5名にプレゼント。編集部「西村知美サイン色紙」係まで。



◐誕生日に自分の店を出す西村知美ちゃん

メディアリングより

「倉庫番ワールド」テレホンカード

'90年3月発売予定の往年のパズルゲームの移植『倉庫番ワールド』のテレホンカードを5名にプレゼント。編集部「倉庫番ワールドテレカ」係まで。



◐コミカルなイラストをあしらった、テレホンカード

プレゼントの送り先は左頁のあて先に各プレゼント名を書いて送ってください。

AV SOFT

ゲームミュージックCDとアニメーションビデオの紹介をする

創映新社

オリジナルアニメ

■ビデオ／プロジェクトA子完結編／'89年11月21日発売／11330円

劇場で封切られたプロジェクトA子の4作目が早くもビデオ化。話の結論がでていなかった部分も明かされ一応の完結。



◐完結してしまうのだろうか？　A子!!

■ビデオ／エンゼルコップ2変貌都市／'89年12月21日発売／9888円

監督に板野一郎、キャラデザイン結城信輝が描くガン・バイクアクションドラマ。全6部作の第2話にあたる。



◐第3話目は来年の2月に出る予定

キングレコード

スペシャルバージョンを2つ

■CD／ファルコム・スペシャルBOX'90／'89年12月21日発売／6963円　環境音楽風にアレンジされた曲。イースのビデオ・アニメの曲など12cmミニアルバム4枚組。リリアのテレホンカードつき。



◐ファルコムのファンにはこたえられない

■CD／こなみ・すぺしゃるみゅ～じっく千両箱／'89年12月21日発売／6798円　コナミ矩形派倶楽部のスタジオライブや'80年～'85年の業務用を収録。グラディウスIIIの曲も収録されているという3枚にアーケード・ゲーム年鑑などの4つの特典がつく。

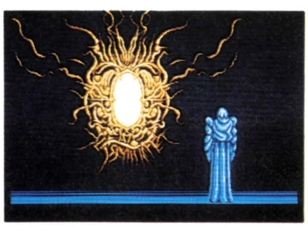


◐ジャケットというかボックスの横幅が広い

PC'S スクウェア

ハドソンCD・ROM²シアター

全国の約180の玩具店の店頭で、「ハドソンCD・ROM²シアター」と称して『イースI・II』のプロモーションビデオが流されることになった。期間は、'89年12月1日～12月20日。プロモーションビデオには、必見の価値がある『イース』のデモ画面などが収録されている。大きめの玩具店で見られるはず。



◐イースのCD-ROM²版のデモ画面は、容量にものをいわせて、みごとにアニメーションするし、音だって迫力がある

ロムロムカラオケ

NECアベニューのCD・ROM²用ロムロムカラオケのラインナップが出てきたので紹介。

Vol. 3 '89年12月発売予定
●Runner ●TRAIN-TRAIN ●キスしてほしい ●目を閉じておいでよ ●蠟人形の館 ●マリオネット ●すてきな星空 ●15の好奇心

Vol. 4 '89年12月発売予定
●Vanity Angel ●Diamond ●ともだち ●17才 ●スペシャルボーイフレンド ●Strawberry Time ●Boys & Girls ●Return to Myself（変更の可能性もあり）

Vol. 5 '90年1月発売予定
●スーダラ節 ●無責任一代男 ●さいざんすマンボ ●ウンジャラゲなどを予定。

このコーナーに掲載されているプレゼント希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCスクランブル『○○係』まで送ってください。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

読者の声 ユーザーサイド

イラストや質問など読者参加のフリースペースを提供する

このコーナーは読者にまかせた。ユーザーとユーザーを、ユーザーとメーカーを結ぶのが目的だから、なんでも企画して手紙を出して。質問・イラスト・意見などなど。キミが参加しなければ、誰がやる。ジョイナスクラブは、ユーザーサイドに明け渡す。

質問に答えますぜ

Q：ゲームの作り方を教えてください（群馬県／クリュンピクン）

A：業務用のゲームがどのように作られていくか順を追って説明しますのでゲーム作りのヒントにしてください。まず、企画開発部でなにをテーマにどのようなものを作るか考え仕様書としてまとめます。ここでストーリー的な設定ができます。仕様書をもとにデザイナーが企画のイメージと自分のイメージを混ぜ合わせながらキャラクタを創ります。

つぎに技術開発部で主人公の動きを基本にバックなどのグラフィックを当てはめていきます。この時点で当たり判定（例えば、地形の岩のグラフィックに主人公がぶつかったか、ぶつからなかったかを判定すること。主人公に当たり判定がなければ、無敵になる）なども設定されます。もちろん企画と相談を繰り返し、ハードの制約も考慮しながら進行していきます。グラフィックがまとまってきたら、音入れが始まります。

企画、技術開発で細部にわたり最終の設定が行われた後に色調整、音調整を行ないます。そして、最後に難易度の調整をしてゲームは完成されます。

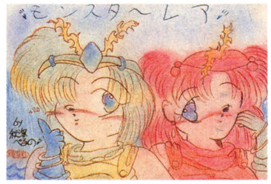
（アイレム　松本昇）

イラストもたくさん

常連強しというかんじで、イラストのコーナーも定着したようだけれど、そろそろ変動があってもいい頃かなと思っています。次号では課題を出したりしてみたいのだけど、どうでしょう？　賛成か反対かをイラストで描いて送ってください。



鹿児島県のサイバークン。タッチが新鮮



栃木県の秘海べるのクン。フムフム



岩手県のおちゃけクン。約30cm離して見てくださいだって



宮崎県の大矢桂クン。効果がいい



岐阜県の安藤淳クン。仕事もがんばってね

手紙を募集している

さてこれから読者の皆さんからの手紙を募集するわけだが、その内容をここできっちりと決めておきたいと思う。まがりなりにも情報コーナーであるわけで、不幸の手紙などのたぐいは、募集する気がなかったりする。相変わらずレベルの高いイラストはもちろんのことPCエンジンに関する巷の近況などのレポートや人生相談でないゲームについての悩みなどの手紙がとってもほしいのでございます。また、恥ずかしがらずに、CPUの内部演算処理能力に関する率直な疑問などを問い掛けてほしいのよ。つまりは質問コーナーに質問がこないとコーナーがなくなっちゃって困るということです。いろいろと制約はありますが、読者の方に思う存分参加してほしいというのが、こちとらの率直な意見なのでありまする。右のあて先にお手紙してくださいませ。

あて先
〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM
PC Engine FAN編集部
〇〇〇〇〇〇〇係

11月号アンケート読者プレゼント当選者

源平討魔伝

青　森／戸来　巨行・14歳
新　潟／井口　文男・17歳
栃　木／菊地　隆幸・15歳
千　葉／三浦　利夫・16歳
東　京／秋山　緑・19歳
長　野／中沢　公彦・14歳
静　岡／土屋　雅美・12歳
岐　阜／武藤　敏之・11歳
滋　賀／久島　毅士・13歳
三　重／福山　年一・17歳
奈　良／山内　毅章・17歳
兵　庫／米野　健一・16歳
岡　山／藤原　崇弘・15歳
福　岡／小松　由美・22歳
宮　崎／甲斐さゆみ・12歳

パワードリフト

宮　城／杉村　正己・14歳
千　葉／黒坂　哲也・17歳
東　京／重松　政勝・18歳
静　岡／大杉　昌夫・17歳
岐　阜／田中　聡・15歳
福　井／浜田　敦史・15歳
奈　良／野原　雅樹・16歳
兵　庫／西田百合子・17歳
香　川／坂入　利哉・16歳
広　島／岡田　俊彦・13歳
山　口／岩渕　智哉・11歳
福　岡／山本　邦雄・15歳
大　分／中尾　啓介・16歳
長　崎／橋川　拓郎・13歳
鹿児島／野田　宏昌・15歳

F1トリプルバトル

福　島／有賀　智・13歳
群　馬／斉藤　政樹・17歳
埼　玉／倉地　智治・17歳
神奈川／新免　貴久・13歳
愛　知／栗田　勝郎・17歳
横山　浩一・20歳
三　重／森　政勝・15歳
大　阪／石木　貴司・17歳
兵　庫／清田　和也・15歳
香　川／鴻上　道広・18歳
高　知／吉田　達也・13歳
岡　山／難波　繁・16歳
広　島／木村　孝弘・18歳
福　岡／辻　邦仁・19歳
宮　崎／山口　健一・17歳

バリバリ伝説

北海道／嶋見　恵輔・14歳
青　森／横山　正樹・18歳
山　形／飯野　聡・18歳
埼　玉／藤田　大輔・14歳
千　葉／中島　美雪・14歳
東　京／小澤　誠・16歳
富　山／中木　清隆・17歳
石　川／高桑　祐一・14歳
愛　知／稲田　洋二・17歳
福　井／倉谷　三次・11歳
三　重／佐藤　兼一・17歳
奈　良／中村　真司・22歳
兵　庫／河内　俊吾・13歳
広　島／岡田　徹・14歳
福　岡／中野　清二・18歳

サイバーコア

福　島／中島　恭子・12歳
栃　木／入江　雅之・12歳
群　馬／関　卓史・18歳
埼　玉／宮岡　考典・12歳
東　京／高瀬　良・18歳
神奈川／湯川　克也・14歳
長　野／福沢　一樹・24歳
清水　美佳・22歳
富　山／中野　健治・15歳
京　都／山崎久仁郎・16歳
大　阪／長谷川武彦・22歳
兵　庫／桜井　健二・15歳
愛　媛／石川　亮・14歳
福　岡／山口　総・16歳
長　崎／相田　哲男・17歳

アトミックロボキッド

北海道／本倉　知也・15歳
神奈川／安藤　克裕・20歳
富　山／上田　学・14歳
岐　阜／藤原　政仁・18歳
愛　知／佐々　直紀・14歳
滋　賀／武田　修治・16歳
大　阪／松本　浩幸・17歳
和歌山／橋本　剛・13歳
兵　庫／山本　義貴・18歳
徳　島／矢野　郁子・21歳
庄野　正倫・13歳
鳥　取／黒見修一郎・15歳
広　島／木元　玲・18歳
福　岡／永井　勝司・17歳
大　分／深見　清彦・16歳

USAプロバスケット

岩　手／熊谷　暢大・14歳
新　潟／岩見　貴史・14歳
茨　城／渡部　淳史・15歳
埼　玉／高橋　宏和・16歳
東　京／岡崎　正・13歳
静　岡／新家　大輔・14歳
石　川／飯　与志和・19歳
愛　知／加藤　浩隆・16歳
和歌山／辻岡　和伸・16歳
兵　庫／林　永和・20歳
鳥　取／大島　満・16歳
福　岡／渡辺　信之・14歳
長　崎／桑岡　幸男・15歳
宮　崎／徳益　芳郎・17歳
沖　縄／山城　保則・15歳

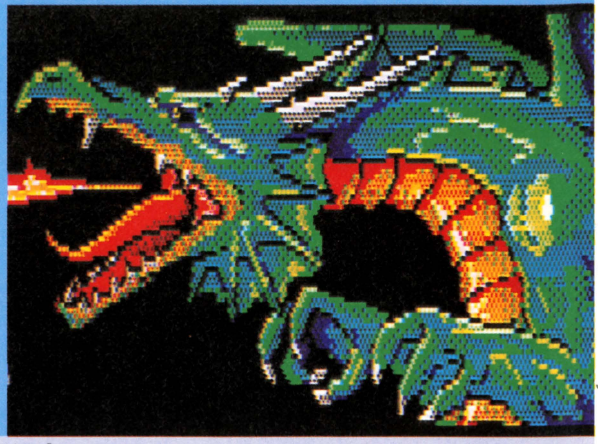
麻雀ウォーズ

埼　玉／野辺　友子・24歳
千　葉／山田　章司・16歳
東　京／奥田えり子・13歳
富　山／島田しのぶ・25歳
京　都／上野　義彦・18歳
大　阪／高見　明久・34歳
奈　良／澤井　陽・26歳
徳　島／坂東　淳・22歳
高　知／関田　瑞穂・15歳
愛　媛／竹本　哲也・18歳
岡　山／田渕　康彦・14歳
広　島／松永　豪太・16歳
山　口／松田　浩一・12歳
福　岡／重松　順二・16歳
熊　本／上田　憲二・14歳

（敬称略）

PC88 FREAK

ドラゴンを育てるRPG!!



NAVITUNE
ナビチューン・ドラゴン航海記

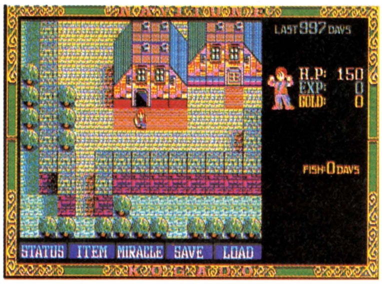
発売中（SR以降、VA可）　工画堂スタジオ　8800円（税込）

アクティは卵と出会った……

工画堂スタジオの新作RPG『ナビチューン』。ドラゴンを育てたり、交通手段が船、しかも釣りを楽しんだりできるのが特徴だ。

さて、舞台となるのは、碧にきらめく海洋が大半を占めるある星。いくつかの物語にあるように、この星でも長い長い間、平和が続いていたのだが、ある日突然、魔が舞い降りた。そいつを、一番最初に目撃したのは、ひとつがいのドラゴン。彼らは1つの卵を抱えていた。その卵を守るために、ドラゴンたちは魔と戦ったがあえなく敗れてしまう。しかし、そのとき奇跡が起こり、魔は地に呑み込まれ、卵は海へと放りだされた……。

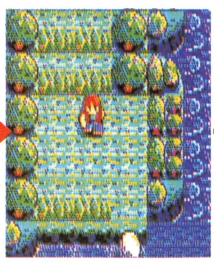
デュセイルという小さな島に、アクティという少年が住んでいた。少年と卵が出会い、そして冒険が始まった!!



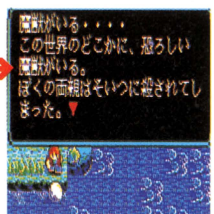
●主人公のアクティ。どんな冒険が始まるか



●好奇心の強いアクティは卵を見に行くことに…



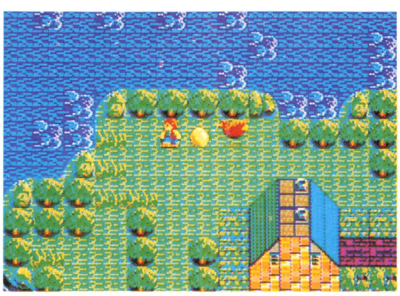
●南の海岸に卵があった



●なんと卵が語りかけてきた。何があったのか？



●お父さんは、アクティにお金、タカのペルセスを



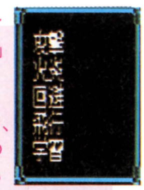
●こうして、1人と2匹のパーティが誕生!!

ドラゴンを教育

このゲームでは、ドラゴンがふ化したときから、飛行と、炎の吐き方を学習させることが必要だ。戦闘シーンで、モンスターやペルセスの行動を観察させてやろう。学習させせないと、とんでもなくひ弱なドラゴンになってしまうぞ！

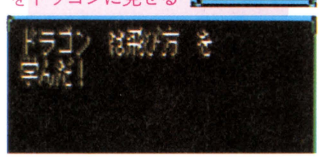


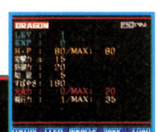
●戦闘シーン。戦いの中で、ドラゴンは学習していくのだ



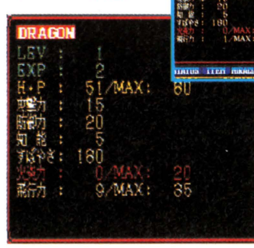
●ドラゴンのコマンド。一番下の「学習」を選んでやる

●実際に飛行したり、炎を吐いたりするのをドラゴンに見せる





●学習する前のドラゴンの状態



●ホラ、飛行能力が伸びている!!

ドラゴンは成長する

ドラゴンは、アクティと過ごす時間がたつにつれて成長していく。先にも触れたとおり、戦闘の合い間にうまく学習させてやらないと、ドラゴンはウドの大木になり下がってしまうのだ。ドラゴンの成長に合わせて、飛行・火炎の能力を伸ばしてやろう！



●冒険をしていると どんどん成長

ドラゴンの成長過程

●卵の状態。守ってたげよう



●幼ドラゴン。まだたよりない



●かなり強そうだ。ガンガン鍛えよう



●こんな炎が吐ければいいのだが…



1人と2匹の大冒険

さて、実際の冒険は、アクティのお父さんがくれたペルセス、アクティ自身、そしてドラゴン（スタート時はまだ卵）の1人と2匹でパーティを組むのだ。まずは、デュセイル島を探検しよう!!



○島の町の中の風景。情報を集めるのを忘れないようにね!

島の中を探索だ

デュセイル島の町には、宿屋、武器屋、道具屋、ギルドショップなどがある。そのほか、セーブポイント（下の写真参照）もあるぞ!



○この3本柱に入るとセーブできる



○ギルドショップ。何を買おう？

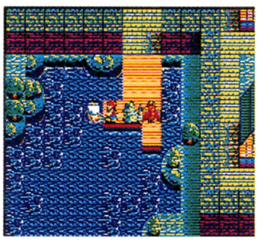
船を手に入れよう

さて、町の中の人々に話しかけ、情報を集めていると、「船を買わないか」と話しかけられた。この島は探索し終えたし、次なる島へと出かけたい。そのためには、この島に棲息するモンスターを倒し、牙を貯め、ギルドでお金にする必要がある。できれば帆や釣り竿、カンテラなんかもほしいところだ。



○船は欲しいけれどもちょっと高い

頑張って、お金を貯めるには、ペルセスの力が不可欠。彼の素早い攻撃で、敵のモンスターはイチコロさ!!



○船を手に入れたら出航だ。海には何が待ち受ける



○道具屋。船の走行力をアップするマストの帆などが売られている

まずはAMENの島へ

出港して北上、潮流にのっているとAMENの島へ到着。うまく港に船を着け、AMENに上陸し、探索開始だ!!



○ここがAMEN島の港なのだ

神殿はどこだ!?

この島には神殿があるという情報を得て、神殿を探し始めた一行。そして、その神殿であるモノを捧げると、聖印がもらえるのだ。この聖印は、ひとつひとつが魔力を秘め、アクティは魔法が使えるようになる。



○そうか、この町には神殿が……



○あるモノを捧げると聖印がもらえた。MPを回復するなら献金を!!

アクティをパワーアップしろ!

RPGだから、経験値を得れば、やがてLEVEL UPする。しかし、アクティの攻撃力、防御力を簡単に上げるには、武器などを装備すればよい。そのとき姿も変わるぞ。



○武器屋。AMEN島の武器屋には性能の良い物が揃っている



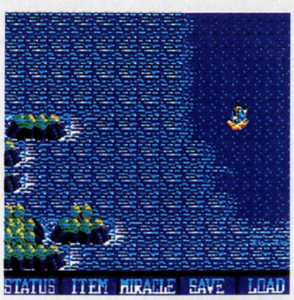
○高価な物ほど攻撃力、防御力の数値が大きくなる



○見よ、この勇姿! 剣、鎧、盾を装備すると、グラフィックが変わる

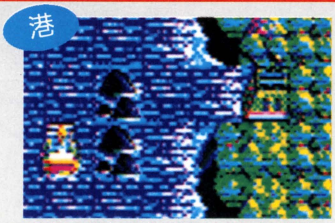
アクティの洋上航海記

さて、このゲームでは洋上と陸での探索が半々くらい。洋上でも敵は襲ってくるので気をつけて。それから、せっかく海に出たんだから釣りも楽しもう。魚は食べられるし、ギルドに売ることも可能。



○海には浅瀬もある。注意しよう

港



○右のほうに港が見えてきたぞ!!



○上陸するときには通行証が必要だ

釣り



○航海中に船を停めて釣りをしよう



○釣りには、竿で釣る方法と、網を使う方法と2種類ある



○残念、1匹も釣れなかった……



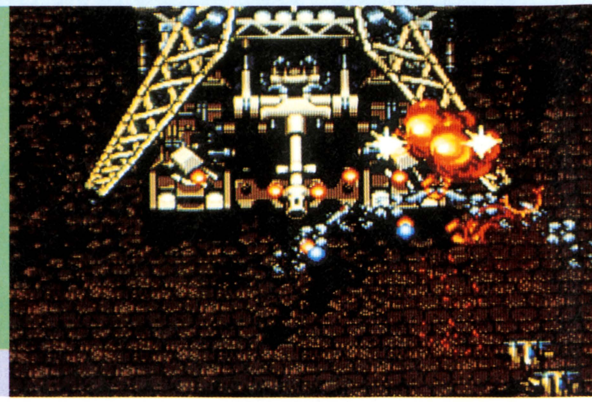
○やった! イカを釣りあげた!

ゲームフリーク
主宰 田尻智の

GE-SEN FREAK!

1941

カプコン　'90年1月登場予定

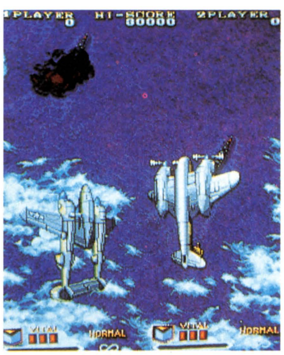


歴史シューティング第3弾

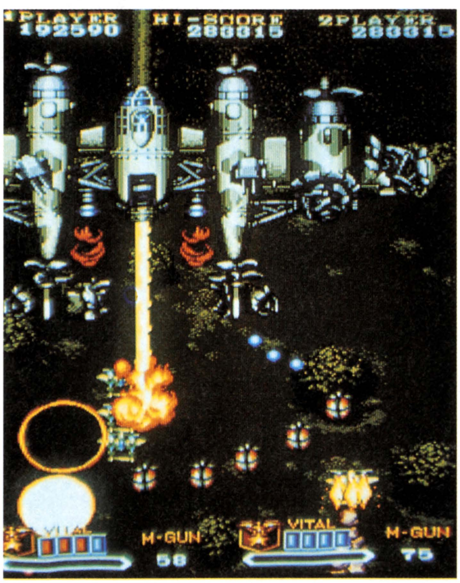
『1942』、『1943』と、第2次世界大戦で実在した兵器が活躍する人気シューティングゲームのシリーズ（ちまたでは『19シリーズ』と呼ばれているらしい）に、待望の第3弾が登場です。

大方の予想を裏切ってのタイトルは『1941』。時代は逆行したものの、内容は前作『1943』をベースに、2人同時プレイや派手な攻撃（ボタンを押しつづけて放すことで行う、強力な徹甲弾とホーミングミサイル攻撃がウリ）、多彩な巨大キャラクタなど、大幅なグレードアップがなされ、さすが名作の続編という出来です。

また、前2作の敵は旧日本軍がモデルとなっていましたが、今回はヒットラー率いるナチスドイツを相手に戦うことになったようですよ。



プレイヤー機はドアップで登場!!



激しい攻撃をしかけてくる敵ボス「リバイアサン」



ギュイーンと降下してゆくプレイヤー機



さあスタート。眼下には敵艦が見えます

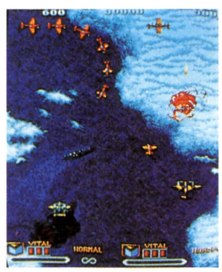
スーパーパワーの戦闘機

プレイヤー機はバイタリティ制になっており、ダメージを受けるごとに画面下のエネルギーゲージがダウン、0になるとゲームオーバーです。

機体はアイテムを取ることでパワーアップし、様々な攻撃が可能になります。サイドファイターやアフターイメージを並用するとより強力な攻撃が可能になります。



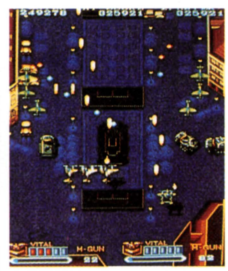
ボタンを押し続けて放せば、破壊力抜群の徹甲弾を発射。敵を一掃!



赤い敵編隊を全滅させると、パワーアップアイテムが出現します

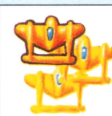


取ればパワーアップ。これは連射ができるマシンガンのアイテムです



アフターイメージで分身すれば、3倍もの攻撃力を発揮できます

パワーアップ　アイテム

	**パウ** プレイヤー機のバイタリティを回復します		**アフターイメージ** 機体の残像が発生、攻撃力が3倍になります
	**マシンガン** プレイヤーの攻撃力がアップ。堅い敵も楽々		**ミサイル** ミサイルが壁をはっていくようになります
	**サイドファイター** プレイヤーの両側につき、支援してくれます		**スーパーシェル** プレイヤー機の攻撃力が、よりパワーアップ

新要素いっぱいの各ステージ

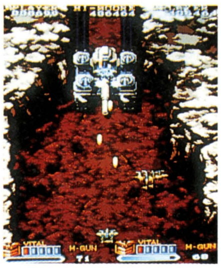
『1941』では、パワーアップだけでなく、様々な新フィーチャーが導入されています。

その中でも特に目を引くのが、多彩な敵ボスキャラ。前作、前々作までは、巨大爆撃機と戦艦しかいなかった各面の親玉に、戦車やロケット兵器などの個性的な面々が加わり、迫力ある画面を造っています。

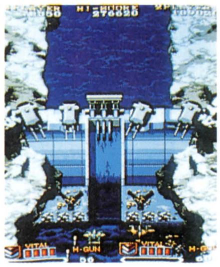
他には、障害物に囲まれた狭い通路を高速で進むナナメスクロールシーンなどがあります。障害物の存在というのは、大抵のゲームにおいてはプレイヤーのマイナス要素になることが多いですが、このゲームではそれを極力おさえ、また逆に利用することで強力な武器にもなるようなモノとしてとらえてあります。さすがですね。



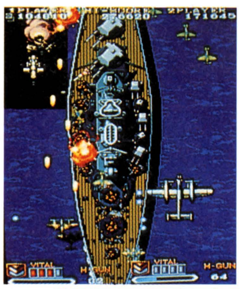
●ラウンドクリアごとに戦果を表示。今回は階級も上がってゆきます



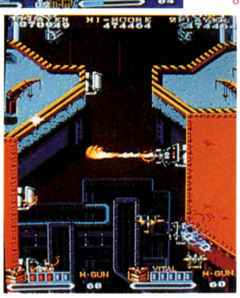
●地上の敵とも戦う！ これはとっても強い巨大戦車であります



●道をふさぐのはダム。弾を撃ち込みまくって破壊し、突破しましょう

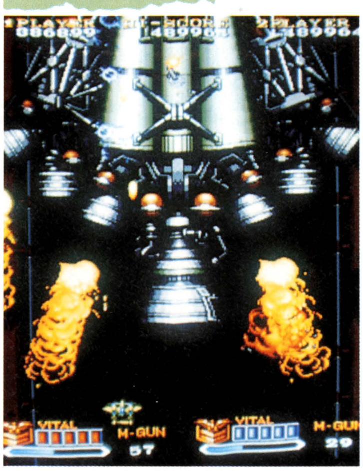


●巨大戦艦「ビスマルク」登場。砲塔や艦橋を破壊すれば撃沈



●やたらと狭い所を進むのが今回の「1941」の特徴です

すごすぎるグラフィック



●敵の秘密兵器「V3ロケット」！ この先どうなるのか見当もつきません

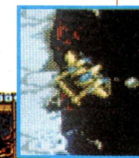
必殺 スピニング アタック!!

岩壁や建物などの障害物にプレイヤー機が当たると、クルクルとコマの様に回転してしまいます（ただしダメージは受けません）。

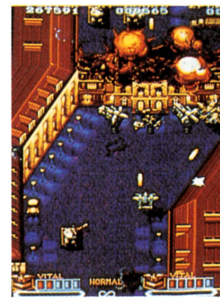
これを利用して敵を倒すワザが、『スピニング・アタック』です。回転しながら弾をばらまけば、360度方向への幅広い攻撃が可能になるのです。見た目も名前も、なかなかイカすテクニックです。



●他のシューティングゲームではカベに激突すれば大抵死にますね



●これが回転中の写真。クルクル目が回る〜



●こういう敵が四方八方にいる所で使うと便利

1941 開発者に聞く！

Q：この『1941』を作るきっかけはなんだったのですか？

A：CPシステムに縦画面のシューティングゲームがなかったことと、“19”シリーズの続編が望まれていたことの2点です。

Q：開発に苦労したのはどのようなところですか？

A：“19”シリーズということで、広く一般の人にも受け入れられる物でなければならない点です。これは、シューティングゲームがマニアックな方向に向かっているので、かなり苦労しました。他社の製品にも“19”を模した物が多く、つらいところです。

Q：このゲームで気に入っている点はどこでしょうか？

A：マシンガンのパワーアップとため撃ちの関係が面白いです。パワーアップによりため撃ちが変化するのも気に入っています。あとは、敵以外の障害物に当たると自機がクルクル回転し、360度に弾が撃てるところです。

Q：最後にプレイヤーにメッセージをお願いします。

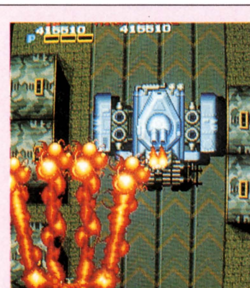
A：まだ、開発中なのでなんとも言えないのですが、長く楽しめるゲームにしたいと思っています。他のCPシステムの製品に負けないゲームを目指します。



●外見は1941年代でも武装は現代風？

寒さも増した ゲーセン情報

AMショーから早くも2カ月。展示されていた数々の未発売ゲームもいよいよ続々発売されていくようです。ヒット作の続編として注目される『R－TYPEⅡ』（アイレム）や、『グラディウスⅢ』（コナミ）も、年末から来年にかけて登場予定とのこと。楽しみですね。また、ショーに出展されていなかった新作として、『タツジン』『究極タイガー』などの流れをくむ縦スクロールシューティング『鮫！鮫！鮫！』が本家東亜プランより12月発売。相変わらずタイトルのセンスがスゴイです。また、セガからは、名作『忍』を更にパワーアップさせた、忍者アクションゲーム『シャドーダンサー』が11月中に登場する予定になっています。



●スゴイ威力のショットとボムを使いわけて戦う『鮫！鮫！鮫！』。実に東亜プランらしい作品です



●『シャドーダンサー』画面。パートナーの忍犬と共に戦ってゆく

PC Engine 週間ヒットチャート!

めっきり冬ですね。なんて言葉が自然に口にのぼる季節になってしまっているわけなんだけど、そんな悠長な事を言っていられないのがこのヒットチャートだ。今回はどんな動きがあるのやら………。

10/9～10/15

前週	順位	ゲーム名	データ	コメント	本数
前週1	1	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円	発売されてからいままで5週間たちたが1位にならなかったのは1回だけなのだ	29
前週3	2	オーダイン	ナムコ/'89年9月8日発売/シューティング/6800円	1ポイントで2位はおしい	28
前週2	3	ダブルダンジョン	NCS/'89年9月29日発売/RPG/5500円	ワンランクダウンだ	26
前週5	4	ファイナルラップツイン	ナムコ/'89年7月7日発売/レース/6200円		25
前週4	5	獣王記	NECアベニュー/'89年9月29日発売/アクション/6800円		20
新登場	6	デジタルチャンプ NEW!	ナグザット/'89年10月13日発売/ボクシング/5800円		14
前週7	7	モンスター・レアー	CD・ハドソン/'89年8月31日発売/アクション/5800円		14
前週17	8	天外魔境	CD・ハドソン/'89年6月30日発売/RPG/7200円		11
前週21	9	サイドアーム	NECアベニュー/'89年7月14日発売/シューティング/5400円		7
前週13	10	F-1 DREAM	NECアベニュー/'89年8月25日発売/レース/5400円		5

10/16～10/22

前週	順位	ゲーム名	データ	コメント	本数
前週2	1	オーダイン	ナムコ/'89年9月8日発売/シューティング/6800円	ここ1か月は『SUPER桃太郎電鉄』とともに2強といった感じ	25
前週3	2	ダブルダンジョン	NCS/'89年9月29日発売/RPG/5500円	着実に前進している	25
前週1	3	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円	初めて3位に落ちた	19
前週6	4	デジタルチャンプ	ナグザット/'89年10月13日発売/ボクシング/5800円		15
前週4	5	ファイナルラップツイン	ナムコ/'89年7月7日発売/レース/6200円		11
前週8	6	天外魔境	CD・ハドソン/'89年6月30日発売/RPG/7200円		10
前週7	7	モンスター・レアー	CD・ハドソン/'89年8月31日発売/アクション/5800円		9
前週5	8	獣王記	NECアベニュー/'89年9月29日発売/アクション/6800円		6
前週31	9	究極タイガー	タイトー/'89年3月31日発売/シューティング/5500円		5
前週11	10	スーパーアルバトロス	CD・日本テレネット/'89年9月14日発売/ゴルフ/6780円		5

買いたいゲーム BEST 10

今回のこのチャートは、上位のゲームの健闘が目立っている。特に『源平討魔伝』が2位以下に大きく差をつけてトップに返り咲いた。変動の激しいチャートだけに、今後の動きに注目したい。

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%
2	1	源平討魔伝	ナムコ	28.2
6	2	スプラッターハウス	ナムコ	15.6
1	3	イースI・II	ハドソン	13.4
13	4	コズミックファンタジー	日本テレネット	10.6
3	5	ダライアス(CD-ROM版)	NECアベニュー	9.8
12	6	弁慶外伝	サン電子	7.8
14	7	アウトラン	NECアベニュー	5.0
21	8	アフターバーナー	NECアベニュー	4.6
8	9	ダライアス(Huカード版)	NECアベニュー	4.2
27	10	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	3.8

出して欲しいゲーム BEST 10

まだ市場に出ていない『R-TYPE II』が初登場している。前作がかなり好評だったので、2作目にかかる期待が大きいのだろう。実際に市場に出てからどうなるか、楽しみなところだ。

前回	今回	ゲーム名	%
1	1	テトリス(業)(パ)(フ)(ゲ)	14.4
2	2	ドラゴンクエスト(フ)(パ)	8.8
3	3	ワルキューレの伝説(業)	6.6
5	4	ダライアスII(業)	4.0
—	5	R-TYPE II(業)	3.8
4	6	天地を喰らう(業)(フ)	3.0
8	7	エリア88(業)	2.2
10	7	ドカベン(業)	2.2
6	7	SDガンダム(フ)	2.2
—	10	エメラルドドラゴン(パ)	2.0

※売上以上の表は、本誌12月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は10月29日までに発売の81本のゲームの順位を示します。　※売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計したものです。

10／23〜10／29

前週	順位	タイトル	ポイント
前週1	1	**オーダイン** ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円 2週連続のトップは発売以来初めてのこと。しかし2位とのポイント差は少ない	18
前週5	2	**ファイナルラップツイン** ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円 いきなり3ランクアップ	16
前週4	3	**デジタルチャンプ** ナグザット／'89年10月13日発売／ボクシング／5800円 こちらもランクをあげた	12
前週17	4	**ドラゴンスピリット** ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円	10
前週3	5	**SUPER桃太郎電鉄** ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円	10
前週28	6	**竜の子ファイター** トンキンハウス／'89年10月20日発売／アクション／5600円	8
前週9	7	**究極タイガー** タイトー／'89年3月31日発売／シューティング／5500円	7
新登場	8	**鏡の国のレジェンド** CD・ビクター音楽産業／'89年10月27日発売／アドベンチャー／6750円	6
前週8	9	**獣王記** NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円	6
前週21	10	**F-1 DREAM** NECアベニュー／'89年8月25日発売／レース／5400円	5

10／30〜11／5

前週	順位	タイトル	ポイント
新登場	1	**ドラえもん迷宮大作戦** ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円 初登場ダントツの1位。ユーザーがみんな買いに走ったのだろうか	58
前週10	2	**F-1 DREAM** NECアベニュー／'89年8月25日発売／レース／5400円 2位以下はみんな1桁	7
前週2	3	**ファイナルラップツイン** ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円 前週の半分のポイント	7
前週1	4	**オーダイン** ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円	6
前週17	5	**サイドアーム** NECアベニュー／'89年7月14日発売／シューティング／5400円	6
前週4	6	**ドラゴンスピリット** ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円	5
前週18	7	**武田信玄** エイコム／'89年8月8日発売／アクション／5600円	5
前週31	8	**モンスター・レアー** CD・ハドソン／'89年8月31日発売／アクション／5800円	4
前週8	9	**鏡の国のレジェンド** CD・ビクター音楽産業／'89年10月27日発売／アドベンチャー／6750円	3
前週9	10	**獣王記** NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円	3

11／6〜11／12

前週	順位	タイトル	ポイント
前週1	1	**ドラえもん迷宮大作戦** ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円 この週も高ポイントを獲得して2週連続のトップに。キャラものの強さを発揮！	58
前週33	2	**ファイヤープロレスリング** ヒューマン／'89年6月22日発売／プロレス／6300円 30位以上のランクアップ	28
前週3	3	**ファイナルラップツイン** ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円 安定した売れ筋の1つだ	13
前週35	4	**SUPER桃太郎電鉄** ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円	10
前週4	5	**オーダイン** ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円	10
前週14	6	**ダブルダンジョン** NCS／'89年9月29日発売／RPG／5500円	9
前週18	7	**ブレイク・イン** ナグザット／'89年8月10日発売／ビリヤード／5500円	8
前週28	8	**天外魔境** CD・ハドソン／'89年6月30日発売／RPG／7200円	8
前週20	9	**究極タイガー** タイトー／'89年3月31日発売／シューティング／5500円	7
前週11	10	**わいわい麻雀** ビデオシステム／'89年6月19日発売／麻雀／5800円	7

ゲーム成績表

'89年度ゲーム成績ベスト10

1	天外魔境	25.672
2	R-TYPE I	25.447
3	SUPER桃太郎電鉄	25.339
4	コブラ〜黒竜王の伝説	24.898
5	ファイティング・ストリート	24.402
6	究極タイガー	24.368
7	モンスター・レアー	24.302
8	ヴァリスII	24.243
9	ガンヘッド	24.097
10	定吉七番 秀吉の黄金	23.921

10月は新作が3本と少なかった中で、酒井法子が登場する『鏡の国のレジェンド』が総合16位となり、健闘している（ちなみに同じ企画だった『No・Ri・Ko』は28位である）。お買い得度は35位と振るっていないものの、キャラクタや音楽はさすがに高ポイントをあげている。それに比べ他の2作は低調だった。全ての項目において、順位的に平均を大きく下回るとともに、ポイントも3点前後といった少し、寂しげな点数となってしまった。

■次号の評価対象ゲーム

- ●ドラえもん迷宮大作戦
- ●都留照人の実戦株式倍バイゲーム
- ●ニュートピア
- ●サイドアームスペシャル
- ●大地くんクライシス
- ●麻雀学園
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派
- ●チャンピオンシップゴルフ
- ●バリバリ伝説

10月13日発売 デジタルチャンプ
ナグザット／ボクシング／5800円

殴ると相手の顔がリアルにゆがみ臨場感が楽しめるボクシングゲーム。**★キャラクタがリアルで操作性もいいが敵キャラが3人しかいないのは寂しい**（兵庫／小林三千男クン）**★敵の動きはいいけれど自分の動きが悪い**（三重／川村和彦クン）**★とても難しかった**（東京／田崎貴弘クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
3.250(65)	3.046(69)	2.984(63)	19.119 (63位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.101(69)	3.445(49)	3.289(48)	

10月20日発売 竜の子ファイター
トンキンハウス／アクション／5600円

漫画家の宮下あきらがキャラクタをデザインしたアクションゲーム。**★主人公がボスと対決する時の変身シーンがかっこいい**（東京／小山和宏クン）**★操作性はいいがオリジナリティが感じられない**（岩手／菊地広幸クン）**★ボスに会うまでがかったるい**（長野／須藤重之クン）**★難しい**（群馬／関健太クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
3.565(48)	3.099(64)	2.942(66)	18.874 (66位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.214(59)	3.082(65)	2.942(67)	

10月27日発売 鏡の国のレジェンド
ビクター音楽産業／アドベンチャー／6750円

アイドル酒井法子を鏡の国から救い出すといったアドベンチャー。**★思っていたよりよかった**（神奈川／西森剛クン）**★のりPが自分の名前を言ってくれるのには感動**（岡山／藤原貴弘クン）**★2日で解いたので面白くなかった**（大阪／長橋正行クン）**★もうちょっと長く遊びたかった**（愛知／福井知成クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
4.310(11)	4.234(7)	3.378(35)	23.148 (16位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.795(19)	3.719(27)	3.712(17)	

ソフト100本 アンケートに答えてゲームをもらおう!! 読者プレゼント

各20名様

今号のプレゼント

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑤)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめ切りは12月29日(必着のこと)発表は1月30日発売3月号です。

アンケート

1 今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入してください。

4 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

6 パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号全てに○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。

10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とても買い得。

11 あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
① ある ② ない ③ 知らない

12 コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味があるものを2つ選んで、番号に○をつけてください。
① CD-ROM²
② アーティストツール
③ イラストブースタ
④ プリントブースタ
⑤ フォトリーダ
⑥ カラー液晶テレビ
⑦ キーボード
⑧ パソコンインターフェースボード
⑨ パソコン通信アダプター
⑩ 何も興味はない

13 現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び書いてください。
① ぜひ買いたい
② 買うかどうか検討中
③ 余り欲しくはない
④ 既にもっている

14 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング ②アクション
③RPG ④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他

15 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

表1 今月号の記事

No.	表1 今月号の記事
1	〈新作〉虎への道
2	〈新作〉ニュージーランドストーリー
3	〈新作〉BLODIA
4	〈新作〉カイザード
5	〈新作〉源平討魔伝
6	〈攻略〉イースⅠ・Ⅱ
7	〈攻略〉F1トリプルバトル
8	〈特報〉ニュータイプPCエンジン
9	〈特報〉ダライアスCD ROM版
10	UL-TECH Wonder Land
11	PC SCRAMBLE
12	PC-88FREAK
13	ゲーセンFREAK
14	ゲームベスト10
15	COMING SOON
16	新作発売カレンダー
17	

表2 雑誌

No.	表2 雑誌
1	月刊PCエンジン
2	(勝)PCエンジン
3	ファミコンマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	(勝)ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep/メガドライブ
12	コンプティーク
13	POPCOM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	週刊少年チャンピオン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティア-
24	その他

表3 機種名

No.	機種名	No.	機種名
1	PC エンジン SUPER GRAFX	9	PC-8800、PC-9800シリーズ
2	PC エンジン Core Grafx	10	X68000シリーズ
3	パワーコンソール	11	FM TOWMS
4	ファミコン、ツインファミコン	12	ゲームボーイ
5	スーパーファミコン	13	LYNX
6	MSX、MSX2、MSX2+	14	その他
7	セガマスターシステム	15	何も持っていない
8	MEGA DRIVE	16	とくに買いたくない

表4 ゲームソフトリスト

No.	ゲームソフトリスト	No.	ゲームソフトリスト
1	アームドF	52	ドロップロックほらホラ
2	アウトラン	53	ナイトライダースペシャル
3	青いブリンク	54	謎のマスカレード
4	アトミックロボキッド	55	ニュージーランドストーリー
5	アフターバーナー	56	ネクロスの要塞
6	イースⅠ・Ⅱ	57	熱血高校ドッジボール部PC番外編
7	ヴェイグス	58	バットマン
8	F1トリプルバトル	59	パラノイア
9	オペレーションウルフ	60	バルンバ
10	オメガファイター	61	パワーイレブン
11	ガイフレーム	62	パワードリフト
12	奇々怪界	63	PC原人
13	キックボール	64	BE BALL
14	恐竜大図鑑	65	飛装騎兵カイザード
15	キング・オブ・カジノ	66	ファイナルゾーンⅡ
16	源平討魔伝	67	ファードラウトザストーリー
17	コズミックファンタジー		オプゼビウス
18	ゴルフゲーム	68	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
19	これがプロ野球'89	69	ヴォルフィード
20	サイコチェイサー	70	不思議の夢のアリス
21	最後の忍道	71	ブルファイトリングの覇者
22	サイドアームスペシャル	72	ブレードランド
23	サイバーコア	73	ブロディア
24	CYBER CITY OEDO808	74	ヘビーユニット
25	サイバーナイト	75	HELL FIRE
26	サイレントデバッガーズ	76	弁慶外伝
27	サンダーブレード	77	北斗星の女
28	JBハロルドシリーズ	78	ボンバーマン
29	シティハンター	79	麻雀ウォーズ
30	忍(SHINOBI)	80	マイトアンドマジック
31	将棋修業初段一直線	81	魔界プリンスどらぼっちゃん
32	シンドバッド地底の大魔宮	82	魔動王グランゾート
33	スーパー大戦略	83	マニアックプロレス
34	スーパーバレーボール	84	Mr.HELIの大冒険
35	ストライダー飛竜	85	みつばち学園
36	スプラッターハウス	86	迷宮島
37	スペースインベーダー復活の日	87	桃太郎活劇
38	倉庫番WORLD	88	桃太郎伝説Ⅱ
39	ソル・ビアンカ	89	桃太郎伝説Ⅲ
40	タイトーチェイスH.Q	90	野球ゲーム
41	大魔界村(SG専用)	91	幽霊君
42	タイムクルーズ	92	USAプロバスケットボール
43	ダウンロード	93	ラビオレプススペシャル
44	TATSUJIN	94	ラストハルマゲドン
45	ダライアス(Huカード版)	95	レインボーアイランド
46	ダライアス(CD-ROM版)	96	レッドアラート
47	逐電屋藤兵衛	97	ロードランナー
48	超絶倫人ベラボーマン	98	ROMROMスタジアム
49	デスブリンガー	99	ワードナの森
50	デビルクラッシュ	100	ワールドビーチバレー
51	虎への道		

＊雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



発売日変更！
12月11日発売
徳間書店
ファミマガVideo
1990年1月号
VHSのみ 45分
Hi-Fi STEREO
1980円(税込)
BIMONTHLY
ファミマガVideo
1990
1
1980円 税抜1922円
2大ハード特集!!
LYNXレポート
PCエンジンSGレポート
悪魔城伝説
ネメシス
ファミスタ'90
源平討魔伝
ゴールデンアックス
特別企画
●初心会・ファミコン&ゲームボーイ展示会レポート
ドラクエIVからF.F.IIIまで!
スクープ満載

ニューソフト発売情報 COMING SOON カミングスーン

ミンナ元気にしてるカナ⁉ このコーナーでは今年も最新情報をいち早くお届けしていくヨ！ 誌面もバッチリ見やすくなったでしょ。今年もヨロシクネ！

360°強制スクロールシューティングゲーム

バルンバ

ナムコ	4月発売予定	6800円
シューティング	4メガ	———

舞台は5つのエリアだ

ゲームの舞台は、浮遊大陸・湖・山岳・洞窟・要塞の5つ。この縦横斜め、360°に強制スクロールするフィールドをマイシップ、バルンバを駆って各エリアのボスを倒し、最終エリア「フォートレスエリア」のラストに待っている「Dr.ドッペル」が操る謎の最終兵器を倒すのが目的。

バルンバが使える武器は4種類、セレクトボタンによって選択。武器の発射は⑪ボタンを使う。武器が発射される砲台も①ボタンで右、ランボタンで左に、360°自由に回転させることができる。

強制スクロールの罠⁉

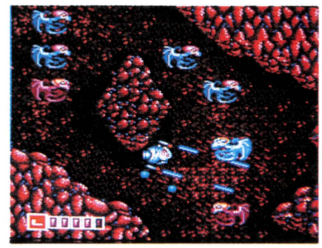
マイシップは1機だけだからミスは直ちにゲームオーバーにつながる。ライフは最大5で画面の左下に武器ウィンドと並んで表示される。もちろん回復アイテムも出現する。

また、このゲームでは360°スクロールの急激な変化のときバルンバが画面端にいると、突出した岩などと画面端とに挟まれてしまうという状況が多々起きるが、この場合はライフの残りにかかわらず即ゲームオーバーとなかなか厳しいので注意が必要。

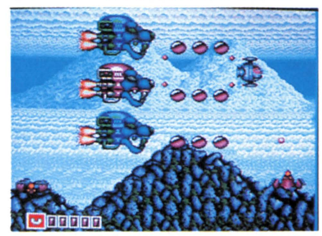
◆舞台となる浮遊大陸、湖、山岳、洞窟、要塞の5つのエリアだ！



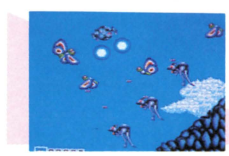
エリア全体図



◆レーザーは貫通力のある武器だ



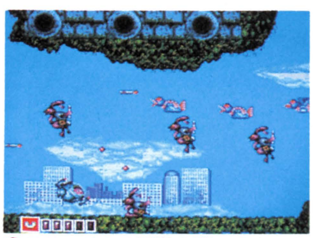
◆ステージ3のマウンテンエリアだ。縦横無尽のスクロールが楽しめるゾ



◆シールドを身につけていればダメージがへる



◆ステージ4のケイブエリア、つまり洞窟ね



◆ステージ1の浮遊大陸、フロートアイランドエリアだ

BOMB

◆ナパーム弾は操作次第で…





◆ステージ2のレイクエリア。浮力があるから放っておくと浮いちゃう

◆ステージ2の中ボスその名もビックアンコウと戦うバルンバだ!!



デッカイ敵キャラ



◆こいつはステージ2の中ボスバラゴーだよん



◆ステージ2の大ボスはバラカス。ハサミを飛ばすぞ



◆そしてステージ1の大ボス、マタンゴ。弱点は…しっぽだ！



◆ステージ3の大ボス、ギューマの下半身は溶岩の中

※価格はすべて税別です

ひょうきん妖怪シューティング登場!!
奇々怪界

タイトー	3月発売予定	6600円
シューティング	3メガ	画面は開発中のものです

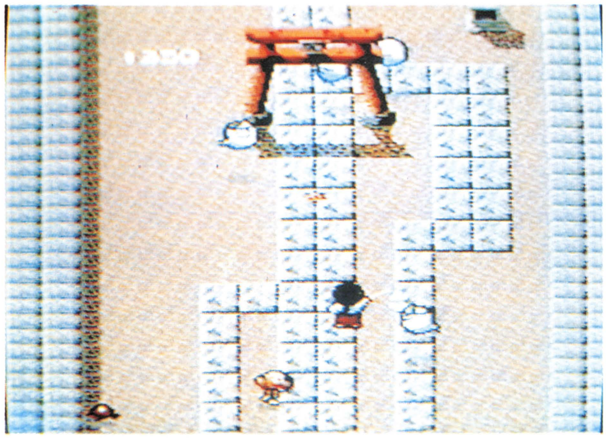
主人公は小夜ちゃんだ

ファミコンにも移植された業務用のシューティングゲーム『奇々怪界』がPCエンジンに移植されることになった。

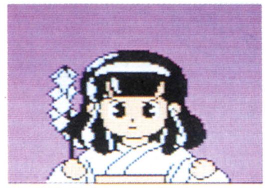
妖怪たちにかどわかされた“七福神”を助けるために奮闘するのが、主人公の巫女の小夜ちゃんだ。小夜ちゃんはお札を発射して妖怪たちをブチ倒していく。アイテムを取ることで小夜ちゃんの攻撃力はガンガン上昇するぞ!!



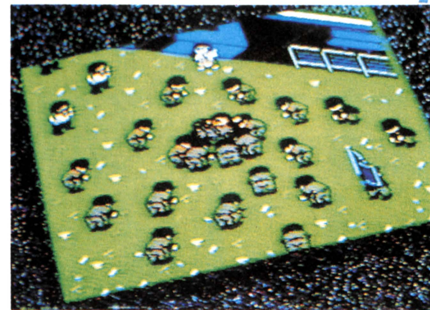
業務用からの移植ぶりが楽しみな『奇々怪界』のタイトル画面だ



パタパタ



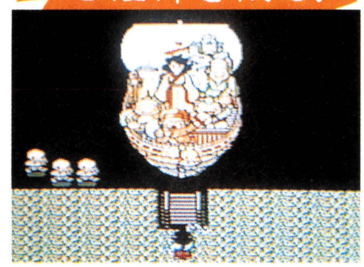
ファミコン『ゴルフッ子オープン』に登場の小夜ちゃん



小夜ちゃんはファミコン、『究極ハリキリスタジアム』にもゲスト出演した有名人なのだ!

小夜ちゃんは、おはらい棒をパタパタ振って妖怪たちを倒すことができるのだ!

七福神を救え!



小夜ちゃんは妖怪たちにつれさられた“七福神”を助けだすことができるのか

往年の大ヒットゲームがPCエンジンに!
スペースインベーダー復活の日

タイトー	3月発売予定	5900円
シューティング	2メガ	画面は開発中のものです

分家モードってなんだ

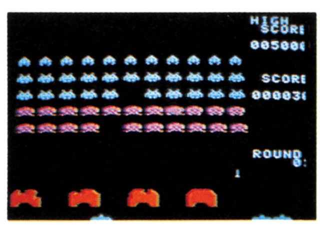
今から、10余年前全国を一世風靡した『スペースインベーダー』がパワーアップしてPCエンジンに登場。モードは本家・分家モードの2種類、本家モードとはもちろんオリジナルゲームだ。分家モードでは、宿敵インベーダー群が4種類に増え、それを迎え撃つべく地球側も、9種類のアイテムを駆使して、バトルシーンを繰り広げていく。操作は方向キーで左右、Ⅰボタンでアイテム使用、Ⅱボタンでビーム砲発射が出来る。あの屈辱的な占領では、敵キャラが最下段に降りても、接触しなければOK! 又、残機は1機のみだがシールド制で3回(キミの腕しだいで増える)攻撃を受けるとゲームオーバーだ。ただしこの設定は分家モードのみだよ。



攻撃用アイテムは7種類。これは、ファイアーフラワーレザー

敵キャラに接触しない限り占領とはならないから、アイテムを使ってピンチを脱出することができるぞ!!





独特なサウンドが聞こえてきそう



待ったぜUFOくん!!

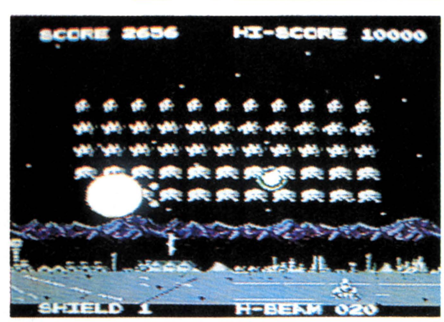
分家モードに期待!!



この分家とは、プラスバージョンのことだよ



シールドは、ラウンドクリアー時に1加えられ、最大9まで増える。これで楽になるかな?



やったぜ! これに懲りたらとっととお帰り!!

手塚治虫原作アニメがアクションゲームに

青いブリンク

ハドソン	3月発売予定	価格未定
アクション	容量未定	画面は開発中のものです

お父さんを助けだせ！

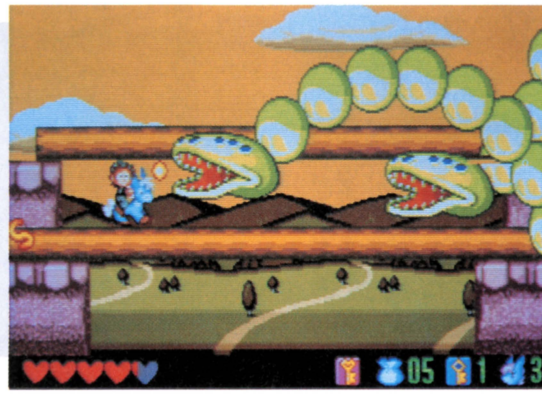
このゲームは巨匠、手塚治虫氏原作のアニメーションをモチーフにした全5面のアクションゲーム。少年カケルと雷獣ブリンクの心あたたまる冒険物語だ。夏休みのある日、カケルは傷つき弱っているブリンクを助けた。ブリンクはその優しさに、困ったことがあったときには自分の名前を呼ぶようにと…。夏休みが終ったある日、何者かの手によってカケルの父親が誘拐されてしまった。カケルは約束通り現れたブリンクと共に父親を捜す旅に出る。登場人物はほかに喧嘩早いバスの運転手〝丹波〟や気分屋の〝キララ姫〟、小悪党のデコボココンビ〝ニッチ〟と〝サッチ〟など原作に忠実になっている。ゲームは基本的なマリオタイプのアクションだからきっと初心者にも楽しめるよ。カケルは父親を助け出すことができるカナ？



⭘マップを移動中に情報を集めよう



⭘『青いブリンク』はNHKでも放送中なんだ。もう知ってる人もいるカナ



⭘ナント大きな大蛇のバケモノかな？ ブリンクとカケルの大ピンチ！



⭘ここは、どうやら牧場のようだ、しかし父親の春彦の姿はここには…

●ほのぼの



⭘空に気球が浮かぶ美しいグラフィック

ルールはシンプルなパズルアクション！

BE BALL

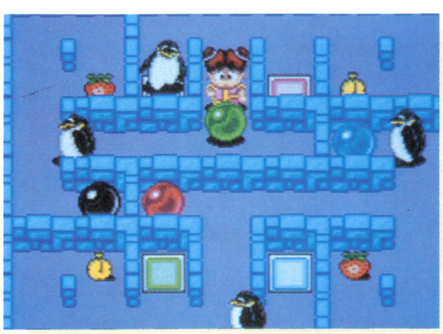
ハドソン	発売日未定	価格未定
パズルアクション	2メガ	画面は開発中のものです

2人同時プレイ可能!!

ハドソンではかわいいキャラクタのパズルアクションゲームを開発中。世界は5つの塔の各階にある台座上に設置された石の力によって守られていたが、世界征服をもくろむ妖術師が塔の中の石を移動してしまったからさぁ大変。塔の力は失われて、世界は混乱し始めたのだというストーリー。ゲームの目的は、石をもとあった台座にもどして世界の混乱を収拾することだ。石を台座に戻すには、狭い通路を怪物や障害物をさけて、石を蹴飛ばして進すめていくのだ。2人同時プレイも可能だが、その際は仲間に石をぶつけないように。ほかにも簡単なルールのボーナスステージも用意されている。

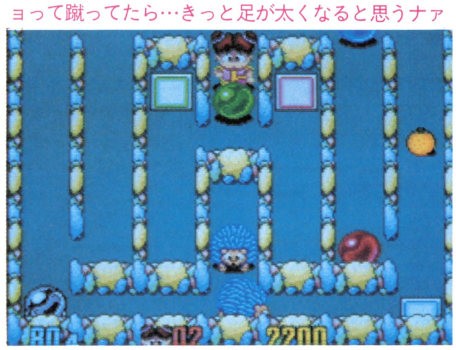


引っぱることはデキン



⭘オデブなペンギンたらイジワルな顔して邪魔するんですもの♡ ウォリャー!! 蹴っ飛ばしたれ

⭘この面はまだまだ簡単そうヨ、ヨイショ、ヨイショって蹴ってたら…きっと足が太くなると思うナァ





⭘うーん、こやつが世界征服を企む妖術師だな。こんなカワイイ動物をイジワルな敵キャラにするの？

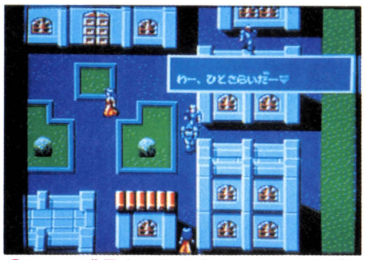
未知の宇宙空間に繰り広げられるSF冒険

サイバーナイト

トンキンハウス（東京書籍）	発売日未定	価格未定
ロールプレイング	4メガ	画面は開発中のものです

舞台は3場面の構成だ

バリバリにサイバーなSF・RPGが登場する！　その名も『サイバーナイト』。ゲームデザインは知る人ぞ知る、RPG界の第一人者安田均氏率いるグループSNEが担当。ゲームの舞台は未来の宇宙。主人公の傭兵たちは宇宙船“ソードフィッシュ”に乗り込んで、数々の恒星系を探索したり、異星人やオートマトンなどとシミュレーション性の高い戦闘を展開させていく。お金や店がなく、経験値が4種類あるなど、新しいシステムが採用されているぞ。



ここは惑星上にある街だ。ここでは情報を収集したり仕事を依頼されたりする

モジュール

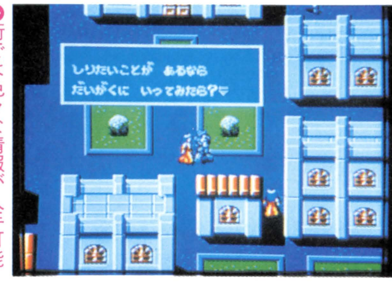


これがマスタースレイブモジュール、略称“モジュール”だ

肉弾戦！



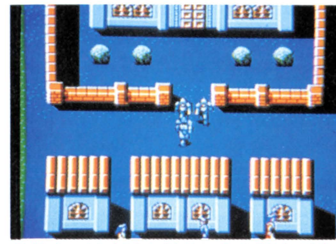
隣接したときは“格闘”。離れているときは“射撃”



街では色々な情報が入手可能



宇宙船で着陸したのち、惑星を調査



前方には立派な建物…何か秘密が？

離れた敵には“射撃”でダメージを与えよう。近い敵には“格闘”で





武器を選択して敵に攻撃！　選択は慎重に

昔、懐かしゲームをPCエンジンでプレイ

キックボール

N　C　S	4月6日発売予定	6000円
スポーツ	3メガ	画面は開発中のものです

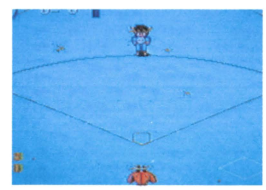
気分はアメリカ〜ン！

ボールを足で蹴ってプレイするのは、なにもサッカーやラグビーだけじゃない！　この『キックボール』はバットを使わずに足でボールを打って遊ぶという、野球のようなゲームなんだ。走塁中のランナーにボールをブチ当ててもアウトにできるぞ。

個性的なチームが数種類用意されていたり、球場もバリエーションがあって楽しめる。1人プレイの場合はコンピュータとトーナメント戦をおこない、2人プレイの場合は対戦が可能。選手には体力というパラメータが用意されていて、補球に失敗したりすると体力が減ってしまい、体力が0になると一定時間退場になってしまう。



キックボールは実際にアメリカの子供たちが遊んでるゲームなんだ



路地裏のグラウンドにヒーロー登場!!



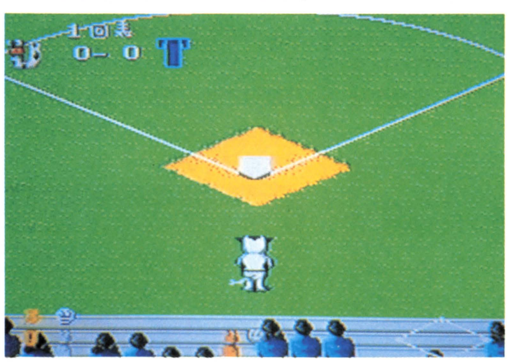
ハーゲンズなんていうチームもあるヨ



過激なメタルズのメンバーだ。スゴイパワーがありそうだぞぉ〜



あのシュビビンマンも登場だ！　誘導ミサイル・キックを使うことができるゾ



対戦場所となるグラウンドはランダムに変るんだ。このグラウンドは公園のようだ、観客もチラホラ見えるね！



このイエローのグラウンドは空地のグラウンドだ。どんな珍プレイ好プレイが飛び出すか今から楽しみなのだ

ビジュアルシーン15分で盛り上げる!!

デス・ブリンガー

日本テレネット	3月発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM	画面は開発中のものです

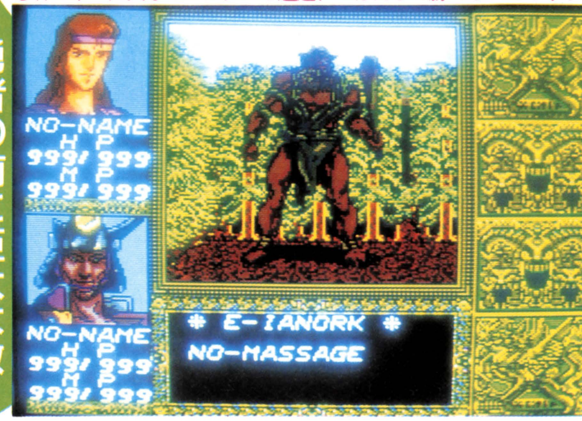
パソコンからの移植版

テレネット第2弾のRPGとして、98やX68000といった16ビットパソコンで発売された、『デス・ブリンガー』がPCエンジンのCD-ROMで登場する。

ゲームはフィールドも街の中もすべて3Dで表示する。戦闘はキャラクタを上から見た型になるぞ。さらに、CD-ROMの容量を生かした、総画面数100枚にも及ぶビジュアルシーンは必見だゾ。

騎士になることを夢みて旅をする主人公の前に次々と起こる怪事件。そして"禁断の教典"とは!?

勇者の前に巨大な敵



森の中で巨大なモンスターと遭遇! はたして勝てるのだろうか?

主人公の勇者


騎士を目指す主人公

尼僧シティア


修業を積む女性の僧侶

ラーラアルカス


冒険心を持った、エルフ

戦士スメロギ


豪放快活な東の地の戦士


ビジュアルシーンの1カット。どうやらオークらしいが、どんな場面で出てくるのかが気になるね


ビジュアルシーンにはCD-ROMならではの音と声がバッチリ入るぞ。目と耳でゲームを楽しもう

パワードスーツを駆使して悪の野望を砕け

ファイナルゾーンII

日本テレネット	3月発売予定	価格未定
アクション	CD-ROM	画面は開発中のものです

ボウイ大佐が復活だ!

フォーメーション攻撃で話題を呼んだパソコンの縦スクロールシューティングゲーム『ファイナルゾーン』の続編がCD-ROMで登場!

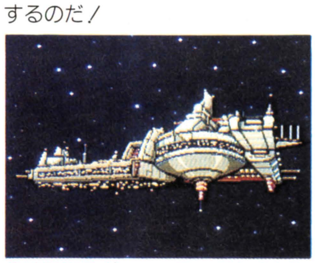
フォーメーション攻撃こそなくなったけど、今回の主人公たちはNAP(パワードスーツ)を装着し、強力な火器攻撃をくり広げる。5人のそれぞれ装着する個性的なNAPを操作して全7ステージを突破するのだ!



ボウイ大佐、再び戦場におもむく



強力な装甲車が! 戦えボウイ!


戦闘衛星ヴァルハラ。ボウイ大佐のTOP部隊が駐留していたが……

カジノで楽しみながら億万長者を目指せ!

キングオブカジノ

ビクター音楽産業	3月下旬発売予定	価格未定
アドベンチャー	2メガ	画面は開発中のものです

究極の娯楽カジノ登場

このゲームはカジノで行われる代表的な5種類のゲーム(ポーカー・ブラックジャック・スロットマシン・キノ・ルーレット)を楽しみながら、ギャンブルで億万長者を目指すアドベンチャーゲーム。プレイヤーはホテルに滞在中という設定で情報を集めたり、部屋で休むこともできる。10数軒のそれぞれ特徴あるカジノで遊べるのだ。



初心者でも楽しめるスロットマシンは、ツキがすべてのゲームなのだ

一獲千金の夢!!



部屋にいながらラスベガス気分!



一流ディーラーとルーレットで腕くらべ。どこにかけるか迷うぜっ!!

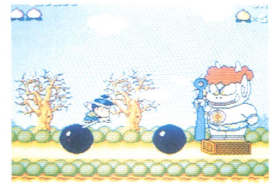
親切システムで感動のエンディングを約束

桃太郎活劇

ハドソン	発売日未定	価格未定
アクション	4メガ	画面は開発中のものです



宿屋や道具で体力を満タンにできる！

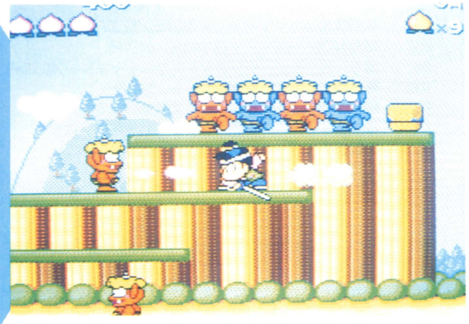


弱点はお腹だ。口から出す玉に乗れ！

あっちむいてホイも!!

ヨコスクロールを基本とした、全8ステージのアクションゲームで、1ステージ32画面もある。モードによって難度を調整してあり、例えば谷に落ちても死なないなどの新方式で誰にでもエンディングを見られるよう工夫してある。ゲーム中にあっちむいてホイやクイズもあるんだ。発売はGW(ゴールデンウイーク)ごろ。

ラインダンス鬼



変てこなラインダンス鬼を倒して先へ先へと進め!!

ステージ1の大ボス！　ベースボール鬼だぞ～



業務用の3Dシューティングの名作が登場

アフターバーナー

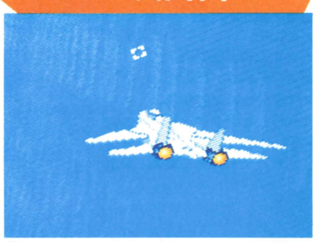
NECアベニュー	発売日未定	価格未定
シューティング	4メガ	画面は開発中のものです

戦えドッグファイター

F－14XXが空を駆ける！　そう、体感シューティングゲームの名作『アフターバーナーII』がPCエンジンに移植されるぞ！

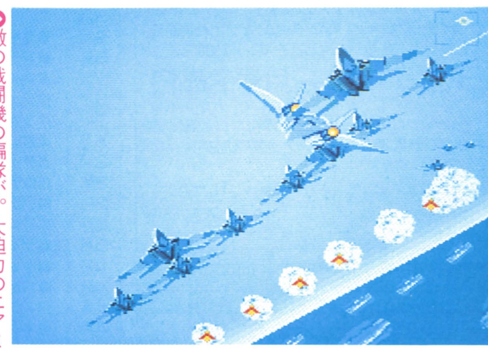
自機のミサイルや敵のミサイルが煙を吹き出して、飛びかうところ、敵の攻撃パターンや爆発などよく表現されている。もちろん背景はスムーズに360°に回転するぞ!!

F-14XX

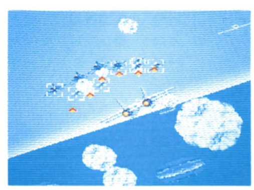


これこそが！　超メジャー戦闘機〝F－14XX〟。プレイヤーの愛機だ

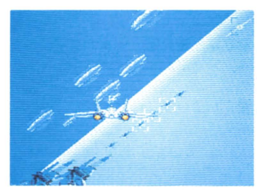
敵の戦闘機の編隊が。大迫力のニアミスだ！　敵の戦闘機も〝F－14XX〟に負けずに、とても鋭角的なデザインだ



グウィーン



続けざまに敵機をロックオン！　ことごとく地獄送りだ！



水色の部分が空。背面飛行しているというワケです

Prevision もっと先のはなし

平成2年もPCエンジンニューソフトは目白押し！　松の内からスペースせましと紹介しちゃうぞっ！ワオ

●ヒューマンの次回作『フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90』の画面を入手。世界の強豪16チームが設定されたこのゲームは、5つのフォーメーションが選択でき、さらに4人同時プレイが可能と充実。



4人同時プレイの『フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90』

●フェイスはピンボールゲーム『タイムクルーズ』をリリース。ステージは未来の世界や海底などで、正方形に4画面分とビッグだ。さらに、ボーナスステージが3面、サブステージが3面用意されているゾ。ボーナスステージでは、障害をさけて玉をゴールに運んでいくといった簡単な別のゲームも楽しむことができる。



自由の女神がまぶしい『タイムクルーズ』

●人気桃太郎シリーズ、ハドソンのRPG桃伝が『桃太郎伝説II』としてかえってきた。なんと桃太郎の星の桃太郎の父から依頼を受けた貧しいが正義感のつよい少年が〝桃太郎セブン〟として鬼退治にいくのだ～。



コミカルRPG『桃太郎伝説II』は最大16人のパーティが組めるぞ!!

●ハドソンの『マニアックプロレス』は攻撃技の選択に、RPGのコマンド方式を取り入れたシミュレーションゲーム。だからプレイヤーの判断が勝負の決め手となる。また、腕、ボディ、足と強化したいところを選んでトレーニングして40種の技から得意技を決めるので、個性的なレスラーもキミの思いのままなのだ。



大技が決まる『マニアックプロレス』

新作発売カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
★メーカー名

12月

1日(金) ファミリーコンピュータMagazine No.23発売日

1日	■Mr. HELIの大冒険 ★アイレム／6700円
1日	■USAプロバスケットボール ★エイコム／5600円

8日(金) メガドライブFAN 1月号発売日

8日	■ブルファイトリングの覇者 ★クリーム／6300円
8日	■忍（SHINOBI） ★アスミック／6800円
8日	◆バトルエース ★ハドソン／6500円

11日(月) ファミマガVideo 1月号発売日

15日(金) ファミリーコンピュータMagazine No.1発売日

15日	■PC原人 ★ハドソン／5800円
21日	●イースＩＩ ★ハドソン／7800円
22日	●レッドアラート ★日本テレネット／6780円
22日	■ヘビーユニット ★タイトー／6600円
22日	■ヴォルフィード ★タイトー／6600円
22日	■弁慶外伝 ★サン電子／6200円
22日	■ナイトライダースペシャル ★パック・イン・ビデオ／5800円
23日	■Ｆ１トリプルバトル ★ヒューマン／6300円

26日(火) PC Engine FAN 2月号発売日

中旬	●サイドアームスペシャル ★NECアベニュー／5800円
中旬	■これがプロ野球'89 ★インテック／5800円
下旬	●ROMROMスタジアム ★NCS／6200円
未定	●コズミックファンタジー ★日本テレネット／6780円

1月

26日	■ガイフレーム ★NCS／5800円
26日	■タイトーチェイスH.Q. ★タイトー／6600円
中旬	●ダライアス ★NECアベニュー／5800円
下旬	■逐電屋藤兵衛 ★ナグザット ★6700円
下旬	●北斗星の女 ★ナグザット／未定
未定	●スーパー大戦略 ★マイクロキャビン／未定
未定	■アトミックロボキッド ★UPL／未定

2月

16日	●ソル・ビアンカ ★NCS／6200円
23日	■飛装騎兵カイザード ★NCS／6200円
上旬	■麻雀ウォーズ ★日本物産／5400円
中旬	■ザ・ニュージーランドストーリー★タイトー／6600円
下旬	■パラノイア ★ナグザット／5800円
未定	■虎への道 ★ビクター音楽産業／未定
未定	■将棋修業初段一直線 ★ホームデータ／未定
未定	■プロディア ★ハドソン／4500円

3月以降

3月	■謎のマスカレード ★NCS／6000円
3月	■倉庫番WORLD ★メディアリング／5400円
3月	■熱血高校ドッジボール部PC番外編 ★ナグザット／5800円
3月	■キング・オブ・カジノ ★ビクター音楽産業／未定
3月	●CYBER CITY OEDO808 ★NCS／6200円
3月	■源平討魔伝 ★ナムコ／6800円
3月	■奇々怪界 ★タイトー／6600円
3月	■スペースインベーダー復活の日 ★タイトー／5900円
3月	●ファイナルゾーンII ★日本テレネット／未定
3月	●デス・ブリンガー ★日本テレネット／未定
3月	■青いブリンク ★ハドソン／未定
3月	■サイバーコア ★アイ・ジー・エス／未定
3月	■シティハンター ★サン電子／6300円
3月	■ヴェイグス ★ビクター音楽産業／未定
3月	●恐竜大図鑑 ★ビクター音楽産業／未定
3月	■サイコチェイサー ★ナグザット／5800円
4月	■キックボール ★NCS／6000円
4月	■バルンバ ★ナムコ／6800円
4月	■スプラッターハウス ★ナムコ／6800円
4月	■ネクロスの要塞 ★アスク講談社／6800円
4月	■デビルクラッシュ ★ナグザット／6300円
4月	■魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット／6300円
4月	■シンドバッド地底の大魔宮 ★アイ・ジー・エス／未定
6月	■ワールドビーチバレー ★アイ・ジー・エス／未定

発売日未定

■ダライアス ★NECアベニュー／未定
■オペレーションウルフ ★NECアベニュー／未定
■アウトラン ★NECアベニュー／未定
■ダウンロード ★NECアベニュー／未定
■アフターバーナー ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
■マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
■サンダーブレード ★NECアベニュー／未定
■HELL FIRE ★NECアベニュー／未定
◆大魔界村 ★NECアベニュー／未定
◆ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■ドロップロックほらホラ ★データイースト／未定
■サイレントデバッガーズ ★データイースト／未定
■サイバーナイト ★トンキンハウス〔東京書籍〕／未定
■ファードラウトザストリーオブゼビウス ★ナムコ／未定
■超絶倫人ベラボーマン ★ナムコ／未定
■マニアックプロレス ★ハドソン／未定
■パワーイレブン ★ハドソン／未定
■桃太郎活劇 ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説II ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説III ★ハドソン／未定
●みつばち学園 ★ハドソン／未定
●JBハロルドシリーズ ★ハドソン／未定
■BE BALL ★ハドソン／未定
■ボンバーマン ★ハドソン／未定
◆魔動王グランゾート ★ハドソン／未定
■アームドF ★日本ソフト販売／未定
■ブレードランド ★日本ソフト販売／未定
■不思議の夢のアリス ★フェイス／未定
■タイムクルーズ ★フェイス／未定
■フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90 ★ヒューマン／未定
●ゴルフゲーム ★インテック／未定
●野球ゲーム ★インテック／未定
●ラストハルマゲドン ★ブレイン・グレイ／未定
■最後の忍道 ★アイレム／未定
■迷宮島 ★アイレム／未定
■幽霊君 ★アスク講談社／未定
■パワードリフト ★アスミック／未定
■バットマン ★サン電子／未定
■スーパーバレーボール ★ビデオシステム／未定
■ラビオレプススペシャル ★ビデオシステム／未定
■ロードランナー ★パック・イン・ビデオ／未定
■オメガファイター ★UPL／未定

※価格は消費税を含みません。

Out side File アウトサイドファイル

新日本レーザーソフトは、ＣＤ－ＲＯＭのソフトしか出さない方針。何故？という疑問に「他社がもう既にやっているカードじゃオリジナリティを発揮できないから」と明快に答えてくれたのは、同社で陣頭指揮



○愛車（！）と愛人（？）

をとっている森山文幸氏（34）。他にも大容量とか低コストとかにも魅力を感じてとのことだが、あれこれ八方美人的になるよりも１つのものを追及するほうが美しいと、編集部も思う。そんな森山氏と我々とが一致して遺憾に思うのが、今度のＰＣエンジンシャトルだ。安くなったのはとてもいいことだと思うけど、ロムロムがつなげなくなってしまったのは、残念至極だ。あんなにたいそうにぶちあげた「コア構想」は、どうなってしまったのだ！と不満を言いたくなってしまう。シャトルを買うぐらいなら、ゲームを１本我慢してでもコアグラフィックスを購入することをお勧めしたいのだが、そのためには、ソフトの充実が大事。スピード狂で免許取消間近、愛車がスカイラインＧＴ－Ｒなため、会社受け取りの３億円もの保険をかけられたという森山氏だが、会社を保険金で儲けさせることなどなく、ＣＤ－ＲＯＭソフトの世界をもっと面白くしてもらいたいものだと思う。

次回予告

NEW SG専用の『大魔界村』をはじめ『源平討魔伝』の続報、そのほか春までに発売予定の７新作を公開するぞ

ATTACK 『コズミックファンタジー』と『弁慶外伝』の攻略付録、そして『ダライアス』を大型マップ付きで大攻略

PC Engine FAN 2月号は12月26日発売

ドロップロック ほらホラ

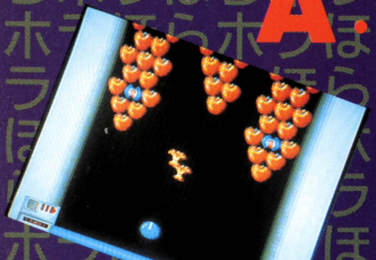
PC Engine





クサリのつけ根にヒットすれば!?

Q:なんだぁ? こりゃあ??
A:はい、ブロックくずしです。
それも奥の深い。


リンゴに当たると…。

そうです。ブロックくずしなのです。
でも、ホラーなのです。
だから、ほらホラなのです。



自分もあちこち動けるゾ!

PCエンジン
Huカード

1990年3月発売予定

DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL. 03-398-5317・5425



PC Engine FAN
1990年 JANUARY 1月号
平成2年1月1日発行 第3巻第1号(通巻14号) 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価390円 (本体379円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655-1